Tot.173

PS3手柄有望恢复振动功能，主机规格变更成本骤降

游戏机实用技术

TV GAME

星罗万象

游移在虚拟与真实之间的明星脸

特快专递

高达无双

灵魂摇篮 世界吞噬者

新春攻略五连发

怪物猎人携带版2nd

超级机器人大战W

莱顿教授与不可思议的小镇

宿命传说2

除暴战警

最终幻想XII 变态玩法集锦

发售一周年兼全球销量500万突破纪念

次世代过山车

VR战士5

前线狙击

铁拳6

无双大蛇

奥丁领域

战神2

王国之心II 最终混合版+

2007. 4A

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

07>

9 771008 060006

Gamehalo DVD mini

战神2 试玩版游戏影像

高达无双 VR战士5 蜘蛛侠3

电影前线：生化危机 灭绝



Gamehalo DVD mini + 偶像大师精美海报



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME
总第173期 TV GAME半月刊
2007年4月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

4A
COVER STAFF

封面用图：VR战士5
设计总监/封面设计：Jason



©SEGA

CONTENTS
Part 1

特别企划



游戏立方

多边共享区 ---- 32
问题小卖部 ---- 36
掌机市场扫描 ---- 38
游戏军火库 ---- 39

特快专递

高达无双 ---- 48
灵魂摇篮 世界吞噬者 ---- 50

次世代过山车

VR战士5 ---- 106

游戏情报站

欧版PS3订购情况空前火爆 ---- 4
PS3手柄将配备振动功能？ ---- 4
欧版PS3以软件模拟兼容PS2游戏 ---- 4
东京游戏展2007将强化国际色彩 ---- 6

前线狙击

王国之心 II 最终混合版＋ ---- 12
铁拳6 ---- 16
奥丁领域 ---- 17
无双大蛇 ---- 20
战神II ---- 22

研究中心

最终幻想XII ---- 88
龙影符 ---- 90
铁拳5 暗之复苏 ---- 92

攻略透解











游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

怪物猎人 携带版 2nd ① Capcom ② ACT ③
PSP ④ モンスターハンターポーブル 2nd ⑤ ⑥ 日版
2007年2月22日 ⑦ 1~4人 ⑧ 4800日元 ⑨
对应无线LAN ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：15岁以上

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

&3DM-SMV
www.blumbook.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS Part 2

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 黄毅华 赵浩潮 马键 罗凯彬 李澍 秦佳俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敦家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年4月1日
定价：人民币9.80元

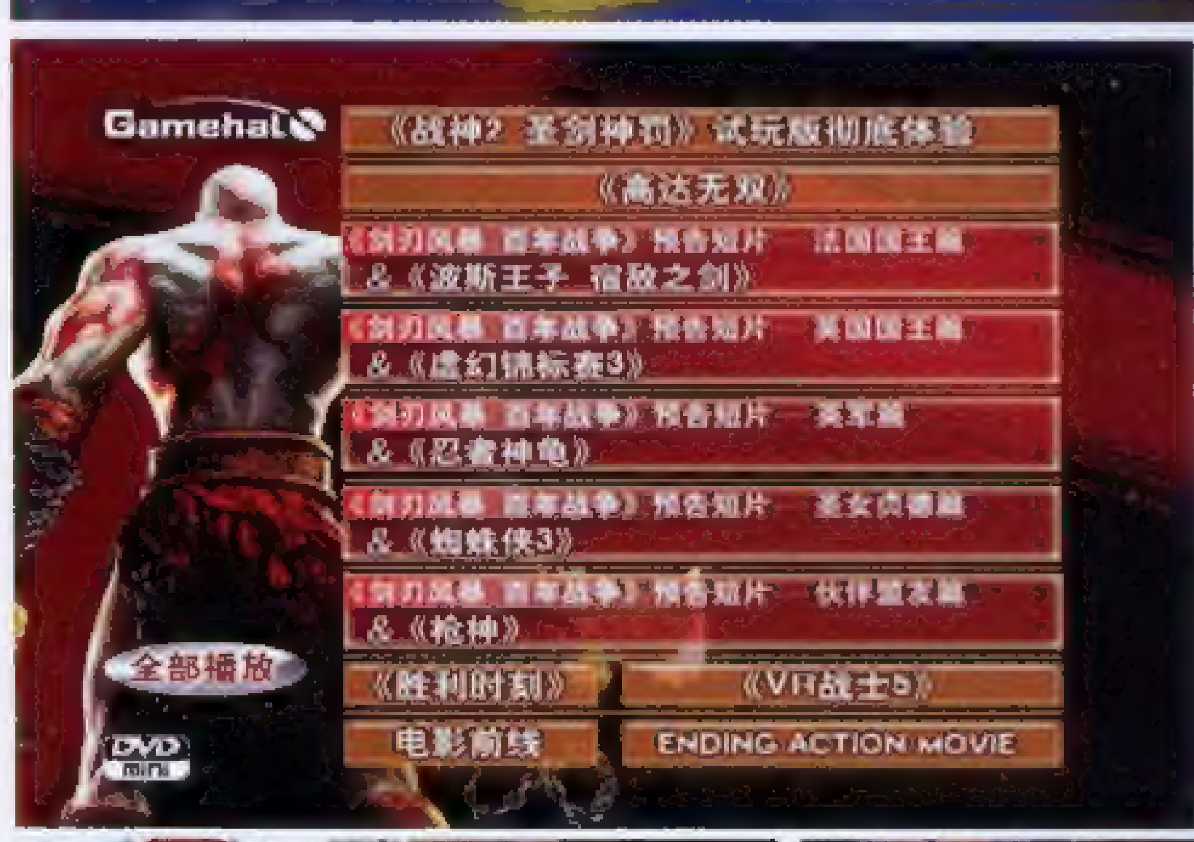
固定栏目

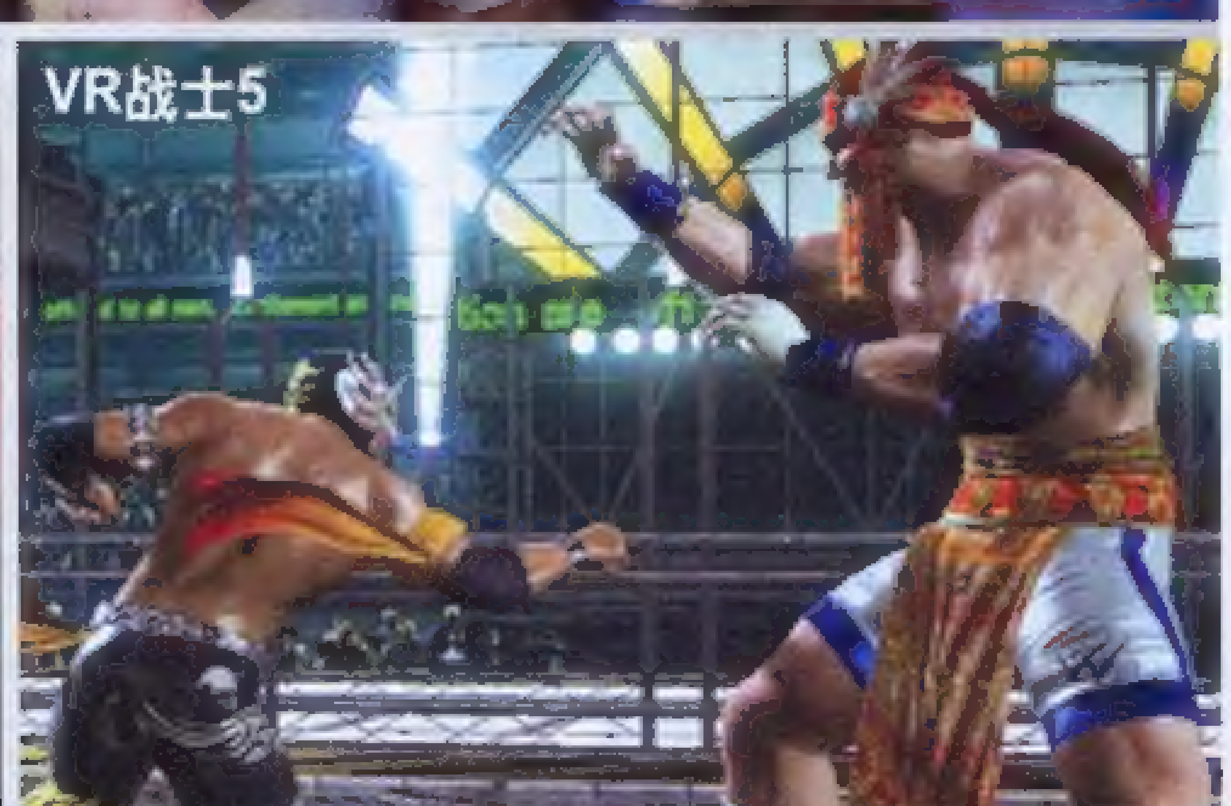
栏目	说明	页码
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	10
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	24
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	28
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	47
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	94
读编往来	读者与编辑的轻松交流	99
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	102
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	104
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	108
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	109
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	110
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	112

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有Gamehall标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

游戏	页码
铁拳5 暗之复苏	92
铁拳6	16

NDS

游戏	页码
超级机器人大战W	29 64
莱顿教授与不可思议的小镇	29 78
龙珠Z 遥远的悟空传说	24
心跳回忆 Girl's Side 1st Love	26
最终幻想XII 亡灵之翼	24

PS2

游戏	页码
传说迷传说 Vol.2	25
灵魂摇篮 世界吞噬者	29 50
龙影符	90
玛娜传奇～学校里的炼金术士们～	26
奥丁领域	17
苹果核战记EX	29
王国之心II 最终混合版+	12
无双大蛇	20
战神II	22 光盘
最终幻想XII	88

PS3

游戏	页码
VR战士5	28 106 光盘
高达无双	28 48 光盘
剑刃风暴 百年战争	光盘
枪神	光盘
忍者神龟	光盘
铁拳5 暗之复苏	92
未知领域：德雷克的宝藏	27
虚幻锦标赛3	光盘
蜘蛛侠3	光盘

PSP

游戏	页码
怪物猎人携带版 2nd	28 52
宿命传说2	84
铁拳 暗之复苏	92

Wii

游戏	页码
波斯王子 宿敌之剑	光盘
火焰之纹章 晓之女神	28

X360

游戏	页码
暗影狂奔	27
除暴战警	29 72
剑刃风暴 百年战争	光盘
枪神	光盘
忍者神龟	光盘
胜利时刻	27 光盘
信赖铃音 肖邦之梦	25
虚幻锦标赛3	光盘
幽灵行动 尖峰战士2	光盘
蜘蛛侠3	光盘

收藏者：

收藏日期：

新闻 综述 评论 专题

游戏情报站

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS FEATURE SUMMARIZATION CRITICISM

GAME NEWS STATION

特报

欧版PS3赠送《007》，订购情况空前火爆

首批50万台欧版PS3免费赠送蓝光版《007：皇家赌场》



▲蓝光版《007：皇家赌场》在亚马逊上的售价为27.25美元。

用PS3推动蓝光普及度是索尼的重要战略，去年在北美发售时，首批40万台PS3免费赠送了由索尼电影出品的蓝光版《塔拉迪加之夜》，而发售在即的欧版PS3也将给欧洲玩家带来惊喜。

SCEE宣布，将于3月23日在欧洲发售的首批PS3将会免费赠送一张蓝光版《007：皇家赌场》，首批50万名购买PS3并在PS3网络服务"PLAYSTATION Network"用自己的主机注册，即可获得这张蓝光影碟。索尼品牌市场部高级副总裁Darren Carter表示，索尼希望通过《007：皇家赌场》这部优秀的影片推动PS3的销售，同时也促进PS3网络服务的普及。蓝光版《007：皇家赌场》对应1080p，采用MPEG-4 AVC格式解码，容量高达50GB，将真正体现蓝光的大容量带来的高清享受。

虽然PS3的数次延期让欧洲玩家对索尼产生不满情绪，但PS3临发售时仍然获得了欧洲玩家的狂热支持，从欧洲各地零售店反映的情况来看，欧版PS3已经获得了极高的市场认可度。英国Woolworths零售店经理说："PS3是自2000年PS2发售以来最畅销的游戏主机，目前一直是供不应求。"英国版PS3售价高达425英镑，远高于日版和美版，但Woolworths各个分店的订购情况都很踊跃，平均每20秒就有一台被订走。

英国另外一家著名游戏零售商"PLAY"的PS3订购情况更加火爆，该店网络商城Play.com的消息显示，在他们那里被订走的PS3数量是当初X360的6倍，Wii的15倍，PS3已经成为他们有史以来订购量最高的主机。并且Play.com开放预订的是售价高达524.99英镑的套装，其中除了60GB版PS3外，还有《机车风暴》、《抵抗：灭绝人类》、《源氏 神威奏乱》这三款首发游戏。Play.com业务经理Gian Luzio表示，当初X360和Wii开放订购时都出现无法满足订单需求的情况，此次PS3供货充足，相信可以满足所有玩家第一时间购入PS3的愿望。

软件

『恶魔城』最高杰作将于PSP重生

PSP『恶魔城X 历代记』集结多部经典

Konami于2月初在旧金山召开新闻发布会，公开了多款游戏资讯，其中最受关注的当数PSP版《恶魔城X 历代记》(Castlevania：Dracula X Chronicles)。正如其名所示，本作是多部作品的合集，其中收录了《恶魔城 血之轮回》(Dracula X：Rondo of Blood)的原版和重制版，以及被称为系列最高杰作的《恶魔城 月下夜想曲》(Dracula X：Symphony of the Night)。

《血之轮回》是《月下夜想曲》的前传，最初在PC-E主机上推出，也是该系列第一款采用CD-ROM为载体的作品，其音乐和画面在当时都有着极大的突破，不过由于PC-E主机销量有限，该作的销量无法令人满意。此次在PSP上推出的《恶魔城X 历代记》不仅收录了《月之轮回》的原版游戏，还有采用了3D画面的重制版。重制版《血之轮回》是一款采用3D画面、2D玩法的作品，在带给玩家3D视觉冲击力的同时保留了原作精髓。原作中的隐藏模式和支线关卡将在本作中重现，满足一定条件就可以玩到PC-E原版的《血之轮回》。而游戏中收录的《月下夜想曲》在内容上与PS版原作保持一致，但画面比例将会拓展为16：9。


▲全3D重制的《恶魔城 血之轮回》将会保留原作的2D玩法。

硬件

PS3手柄将配备振动功能？

Immersion宣布为索尼提供振动技术



索尼与Immersion公司之间的官司案可以说是近年来游戏业内最受关注的官司案之一，Immersion曾经状告索尼与微软的游戏手柄振动技术侵犯了他们的专利权，微软后来通过向Immersion注资收购其股份的方式获得了专利权，而索尼与Immersion之前的官司则从2002年一直打到了2006年，最后以索尼败诉告终。这起官司不仅导致索尼损失8200万美元赔偿金，甚至PS3取消振动功能据称也是因为索尼没有相关技术专利。没有振动功能的PS3"六轴"手柄让大多数玩家极为失望，Immersion曾经放话说愿意帮助索尼解决技术问题，最近双方终于握手言和。

SCEI于3月2日发布新闻稿，宣布已经与Immersion公司达成协议。今后Immersion公司将会在PlayStation系列产品中加入其专利振动技术。虽然在声明中并没有明确提到PS3，但Immersion首席执行官Victor Viegas说："我们的合作目的是为PS游戏玩家带来高级振动功能，我们的技术很快就会添加到PS系列产品中。"Viegas所说的"PS系列产品"相信就是PS3。据美联社报道，索尼为此次合作支付了2250万美元，将分为三年付清。

www.plumbook.cn

硬件

欧版PS3以软件模拟兼容PS2游戏，成本大幅降低

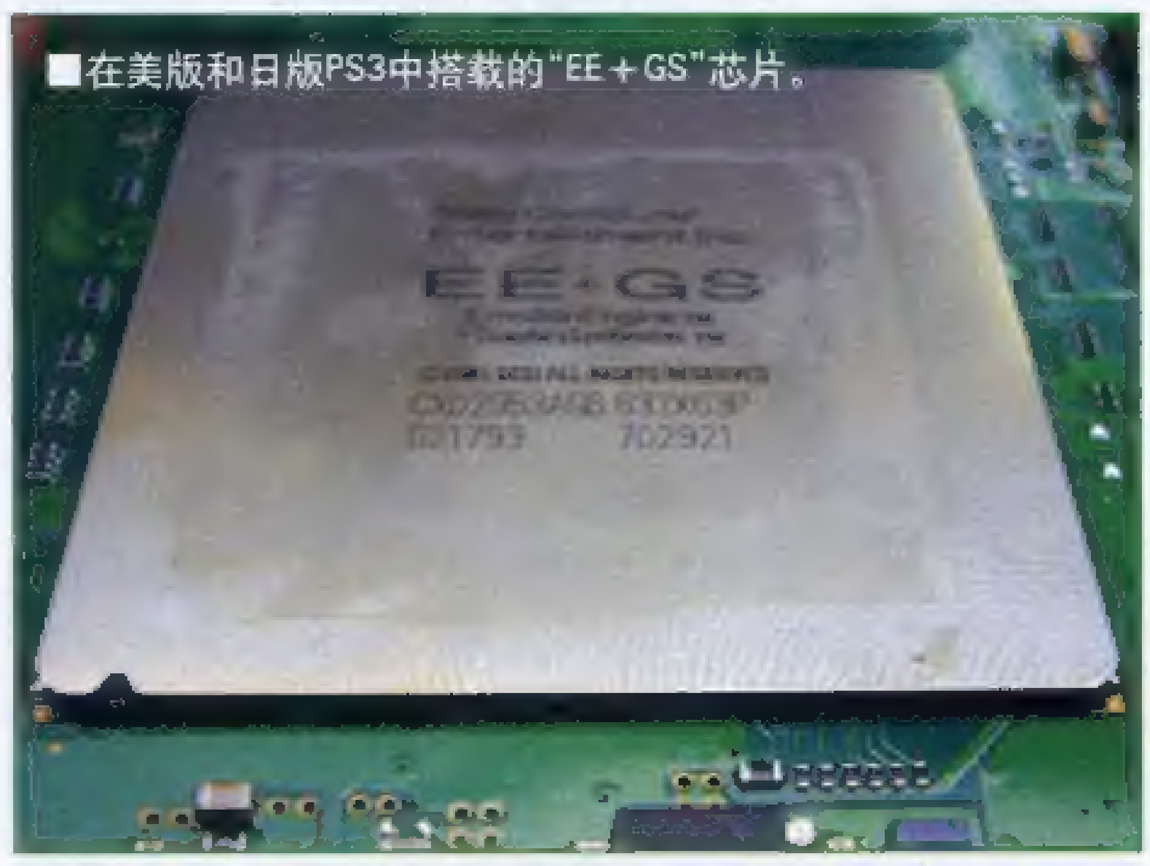
欧版PS3取消"EE＋GS"芯片，PS2游戏兼容性有所降低

SCEE（索尼电脑娱乐欧洲分公司）于2月22日宣布，将于3月23日推出的欧版PS3将会采用硬件与软件模拟结合的方式向下兼容PS及PS2游戏，今后索尼将会优先把资源用在PS3游戏上，减少对PS2游戏的倚赖。

目前在日本和北美推出的PS3采用的是硬件模拟的方式兼容PS2和PS游戏，主机中搭载了PS2的"EE＋GS"芯片，以及一块32MB的RDRAM，实际上相当于在PS3内部装了一台PS2，这也是PS3成本过高的重要原因之一。不过SCE会长久多良木健曾经表示将会尽快采用软件模拟的方式兼容PS2游戏，从而取消PS3主机中搭载的"EE＋GS"芯片，降低PS3的制造成本。不过根据日经Tech-On网站报道，此次推出的欧版PS3虽然取消了"EE＋GS"芯片，但仍然配备了功能相当于GS的绘图芯片，不过其成本已经降低许多，而PS2的主处理器"EE"也确实被软件模拟所取代。今后在北美和日本推出的PS3很快也会改用欧版的硬件架构。

由于改用软件模拟的方式，欧版PS3的向下兼容能力将会有所降低。SCE全球制作室总裁Phil Harrison表示，欧版PS3首发当天可以完美兼容1000款PS2游戏，今后索尼会通过固件更新的方式逐步扩大兼容的游戏种类，这种做法与微软X360相似，相当于是应用软件补丁逐步解决部分游戏的兼容性问题。

生产能力不足、硬件成本太高以及游戏软件不足等问题让PS3的开局十分艰辛，但目前索尼正在逐一解决这些问题。目前PS3的产量问题已经基本得以解决，北美和日本也基本不再有缺货现象，而欧版的首发数量更是将会达到100万台。随着PS3改用软件方式实现兼容性，其成本已经降低不少，此外索尼目前还表示今后将会把PS3所使用的CELL处理器的生产全部外包，从而进一步降低成本。过去3年里，索尼在芯片上的投入高达38亿美元，但今后会大大减少。今年开始CELL的生产工艺将会从90纳米进化到65纳米，届时成本将大幅降低，而到2009年更是会采用45纳米工艺生产。本财年索尼芯片部门的收入预计将会提高57%，达到63.5亿美元，占预计集团销售收入的约9.4%。



■在美版和日版PS3中搭载的"EE＋GS"芯片。

特报

AOU2007街机展召开，电视游戏相关大作成亮点

街机版《铁拳6》、《寂静岭》等大作亮相AOU2007

由日本街机业协会AOU举办的"AOU2007街机展"于2月16～17日期间在日本幕张会展中心举办，与电视游戏相关的多部大作成为本届展会的一大亮点，包括首次公开实际战斗画面的《铁拳6》和《寂静岭 街机版》等。Square Enix也在其旗下子公司Taito的展台展出了街机版《勇者斗恶龙 怪物篇 战斗之路》，该作以《勇者斗恶龙Ⅷ》的世界观为基础，采用了Taito的TypeX2街机基板。


■《勇者斗恶龙 怪物篇 战斗之路》

●NBGI

NBGI展台以各种赛车游戏、格斗游戏名作续篇为主打，也有一些儿童向的卡片游戏。赛车游戏包括《湾岸午夜3 MAXIMUM TUNE》和《马里奥赛车 街机大奖赛2》。《湾岸午夜3 MAXIMUM TUNE》根据同名漫画改编，这款街机版新作加入了可4人对战的"乱入对战模式"，以及利用卡片系统的"分身对战模式"。与任天堂合作开发的《马里奥赛车 街机大奖赛2》添加了大量新赛道、角色和道具，通过赛车收集的硬币还可以交换奖品，奖品种类有100多种。当然，NBGI展台最受关注的游戏还是《铁拳6》，关于该作的详细报道请查阅本期"前线狙击"。


■《湾岸午夜3 MAXIMUM TUNE》


■《马里奥赛车 街机大奖赛2》

●Konami

Konami此次展出的游戏共16款，最受瞩目的作品是光枪游戏《寂静岭 街机版》，观众要排队半小时才能玩到。这是一款可以二人玩的光枪游戏，玩家扮演Eric或Tina。游戏过程中会在通常世界和血红色的里世界转换，其街机筐体也设计得阴森恐怖，通过5.1声道环绕立体声带给玩家最强的恐怖感觉。



软件

《变形金刚》次世代游戏版公开

游戏版《变形金刚》融入自由行动及破坏乐趣

今年7月，由斯皮尔博格监制的真人版《变形金刚》必然会再掀变形金刚热，游戏版的推出可谓势在必行。Activision早已获得《变形金刚》游戏版发行权，将于7月4日电影上映期间推出配套的游戏版，最近Activision正式公布了该作的次世代版本。

游戏版《变形金刚》融合了《绿巨人》和《GTA》的特点，是一款结合自由行动和破坏乐趣的游戏。游戏中会有一个俯视地图，绿色区域表示需要玩家前往的地方，红色的点表示敌人。游戏一开始玩家可以从博派或狂派阵营中选择，任务以电影版的剧情为线索，如果选择博派，将会经历与电影版基本相同的任务，而选择狂派将会经历全新设计的任务，最终狂派将会打败博派统治世界。游戏中引入了善恶值概念，根据玩家的行动会有不同的发展，即便选择的是擎天柱，也可以朝着邪恶的方向发展。

玩家扮演的是巨大的变形金刚，游戏自然十分强调对场景的破坏性。本作中场景的一切几乎都可以破坏，并且可以将各种物体拿来当武器使用。例如拔起大树或灯柱攻击敌人，大黄蜂还可以将整座建筑物打成断壁残垣，或者将打倒的敌人当作武器投掷，又或者将碍事的警车举起来投向敌人。既然是变形金刚之间的大战，当然少不了变形为各种载具的精彩战斗，例如游戏中会出现红蜘蛛与威震天的空中大战，以及擎天柱变形为汽车后的赛车大战。变形的过程完全由即时演算完成，游戏中设计了专门的变形键，随时随地都可以变形。



本作的场景规模非常宏大，城市中的建筑物数量极多，并且通过凹凸贴图、光晕效果、动态光影等带给玩家出色的画面享受。变形金刚的机体非常细腻逼真，不过汽车、公交车等次要移动物体的建模仍停留在Xbox游戏的水准。

特报

“东京游戏展2007”将强化国际色彩

TGS2007活动概要公布，强化国际商贸作用

由于今年E3展规模大幅萎缩，东京游戏展(TGS)将成为全球最具影响力的游戏盛会，而主办方CESA也有意继承E3的衣钵，强化TGS的国际商贸展色彩。以往TGS主要是面向普通观众，只有第一天是专门面向业内人士，而今年面向业内人士的“商业日”将延长为两天。3月2日，CESA进一步公开了TGS2007的活动概要。

CESA会长和田洋一表示，商业日延长一天是考虑到与其他产业的合作，以及与国外的交流。面向业内人士的“开发套件与中间软件展示区”将会变更为“业务解决方案展示区”。考虑到今年出席展会的国外展商与记者数量将会大大增加，今年CESA将会在官方网站上以及会场指引标识中提供日、韩、英、中四国语言，并提供国外记者专用的指南手册。此外展会期间还将举办国际性派对活动，促进全球参展商、记者与业内人士的交流。

在场馆规划方面，由于去年出现了严重的拥堵现象，几个大厂商集中的5、6号厅寸步难行，因此本届展会将会更加合理地规划展台搭配，采用大小规模展台分散的展出方式，并且考虑开放场馆外部通道，疏缓各展厅的人流。另外还将增设“游戏科学馆”等内容。

“东京游戏展2007”将于9月20～23日期间在千叶幕张国际会展中心举办，今年的目标参展公司为160家，展位1550个，目标观众人数18万人以上。本届展会主题将于4月公布，7月公布参展商名单，8月公布展出游戏名单。

特报

美国“游戏奥斯卡”颁奖礼召开

DICE07召开，《战争机器》独揽8项大奖

2月9日，第10届“年度互动成就奖”(IAA)颁奖礼在拉斯维加斯Hard Rock赌场召开。由互动艺术及科学协会(AIAS)举办的IAA被称为“美国游戏业的奥斯卡”，有着极大的影响力，今年是IAA的十周年，并且三大新主机的游戏全部亮相竞逐大奖，因此备受关注。

在IAA召开之前，有关《战争机器》与《上古卷轴Ⅳ：湮灭》之间的角逐就成为人们的关注话题，后者获得了去年12月Spike TV(美国著名专业游戏电视台)的年度大奖，并且二者都将角逐3月份的GDC大奖。不过AIAS显然更倾向于《战争机器》，本届IAA《战争机器》囊括8项大奖成为最大赢家。讽刺的是，为《战争机器》制作人CliffyB颁发“网络对战杰出成就奖”的是SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森，因此出现了十分尴尬的一面——CliffyB在哈里森面前大谈X360网络功能的强大，离开讲台时也没有向哈里森这个颁奖者致谢。不过哈里森用笑话缓解了尴尬气氛。


▲荒川实(左)与霍华德·林肯(右)获颁终身成就奖。

另外一个意外赢家是美版Wii附赠游戏《Wii Sports》，这款轻松简单的游戏获得了三个重要奖项。美国任天堂前总裁荒川实和霍华德·林肯也获得了终身成就奖，为他们颁奖的是现任美国任天堂总裁雷吉。值得一提的是，由于Capcom并非AIAS会员，因此在各媒体评选中呼声极高的《大神》和《失落的星球》不在评选之列。

第10届年度互动成就奖获奖名单

奖项	游戏名	开发商/发行商
年度最佳游戏奖	战争机器	Epic Games/微软
年度最佳家用机游戏奖	战争机器	Epic Games/微软
年度最佳电脑游戏奖	上古卷轴Ⅳ：湮灭	Bethesda Softworks/2K Games
年度最佳掌机游戏奖	锻炼大脑的成人DS训练	任天堂
游戏杰出创新奖	Wii Sports	任天堂
动作杰出成就奖	战争机器	Epic Games/微软
美术设计杰出成就奖	战争机器	Epic Games/微软
音乐杰出成就奖	吉他英雄2	Red Octane/Activision
原创音乐杰出成就奖	乐克乐克	SCE
音效设计杰出成就奖	使命召唤3	Treyarch/Activision
杰出角色演出奖-男性	战争机器	Epic Games/微软
杰出角色演出奖-女性	宝贝万岁	Rare/微软
剧情及角色发展杰出成就奖	塞尔达传说：黄昏公主	任天堂
游戏性设计杰出成就奖	Wii Sports	任天堂
网络对战杰出成就奖	战争机器	Epic Games/微软
视觉设计杰出成就奖	战争机器	Epic Games/微软
游戏设计杰出成就奖	Wii Sports	任天堂
年度最佳体育游戏	托尼滑板 八强争霸	Neversoft/Activision
年度最佳战略游戏	英雄连	Relic/THQ
年度最佳FPS	彩虹六号：维加斯	Ubisoft
年度最佳格斗游戏	拳击之夜3	EA
年度最佳竞速游戏	火爆狂飙 复仇	Criterion/EA
年度最佳RPG	上古卷轴Ⅳ：湮灭	Bethesda Softworks/2K Games
年度最佳儿童游戏	乐克乐克	SCE
年度最佳动作冒险游戏	战争机器	Epic Games/微软

www.plumbook.cn

事件

CEO退位，EA将迈入新时代

EA老将复归，现任CEO结束16年任期





全球最大的第三方游戏发行商EA于2月26日宣布，其前总裁兼首席运营官John Riccitiello目前已经回归EA，并且将会担任EA的新一任首席执行官，该决定将于2007年4月1日起正式生效。现任EA首席执行官Larry Probst加入EA已经有23年时间，其首席执行官职位任期长达16年，退位后，Probst将会继续担任董事会主席。

Riccitiello在一份声明中说："率领EA一直是我梦寐以求的工作，董事会能够给我这个机会接替Larry让我非常自豪。"Riccitiello原为EA首席运营官，于2004年离开EA，加入风险投资公司Elevation Partners。当时知情人士透露Riccitiello离开EA的原因是Probst牢牢把持CEO职位，Riccitiello是在升职无望的情况下才选择离开。掌管EA全球制作室的Don Mattrick曾被认为是CEO职位的头号热门人选，但Mattrick于2005年离开了EA，而Riccitiello走后留下的总裁职位空缺也一直没有找到合适人选。

对于Riccitiello复归EA，Elevation表示祝贺，并认为在这个业界转型期Riccitiello是执掌EA的最佳人选。Riccitiello在加入Elevation期间促进该公司收购了BioWare和Pandemic制作室，并且与EA也缔结了合作关系。不久前EA刚刚与Elevation签约，将由双方共同发行BioWare/Pandemic开发的次世代大作《雇佣兵2》。此次最高领导层换届被认为是EA改革的一个信号，去年EA经营业绩不佳，股价下跌不少，Riccitiello上台后相信会为EA带来新风貌。

特报

美国游戏市场规模1月份膨胀22%

Wii为最畅销主机，《失落的星球》占软件榜首

2006年是全球游戏业大发展的一年，美国的市场规模也增长了19%。进入2007年后，美国游戏市场规模仍然保持良好的增长势头，市场调查机构NPD Group发布的统计数据显示，2007年1月美国电子游戏总销售额为12.5亿美元(统计期间为2006年12月31日～2007年2月3日)，其中硬件销售额5.05亿美元，软件销售额5.49亿美元，游戏相关配件销售额为1.98亿美元。

由于此次NPD发布的数据是5周统计数据，而2004年同期统计的是4周的数据，因此销售额同比涨幅达到了53%，但即便排除掉多出一周的因素，销售额同比涨幅仍然达到了22%。Wii是1月份最畅销的主机，当月销量达435503台，将近PS3的两倍。1月份美国最畅销的游戏是X360的《失落的星球》，其当月销量为40万套。分析家认为，软件销售情况超出预期的主要原因是PS3和Wii的软硬件销售比例都高于预期。Wedbush Morgan分析家Michael Pachter说："我们原本预计PS3和Wii的软件销量为6500万美元，这是根据每卖出一台主机即销售1.5套游戏的比率计算的。"而实际上，PS3的软硬件销售比例比分析家的预计高了80%。

此外，NPD也发布了一月份加拿大的游戏市场状况，该月加拿大游戏类产品总销售额为7950万美元，同比增加55%。由于加拿大方面都是按照一月份全月销售额计算，因此可以直接与去年进行对比。加拿大当月市场规模扩大的主要原因是硬件销售额从去年同期的1520万美元增加到3100万美元，其中Wii的销量最高，为3.4万台；PS2销量为2.7万台，PS3仅为6800台，X360为1.44万台。软件销量最高的是Wii，其销量为1.54万套。

新闻短波

SE派对5月召开



Square Enix宣布将于5月12～13日期间在日本千叶幕张会展中心第9～11号厅举办"Square Enix派对2007"，该展会规模与上届基本相同。"Square Enix派对"于2005年7月首次举办，当时以《最终幻想XII》为最大卖点，吸引了众多玩家参观，2日内共吸引46981人到场。不过2006年SE并未举办该展会，今年由于E3规模缩减，选择5月中旬召开的"Square Enix派对2007"可以说是弥补了这个月的宣传空档，相信SE在该展会中将会有重要内容公开。

Capcom购买"虚幻引擎3"

Epic Games早已成为游戏业的引擎标准，不仅欧美的厂商纷纷购买该引擎技术，日本厂商也相继跟进，继NBGI和Square Enix之后，Capcom也于2月27日宣布获得了"虚幻引擎3"的使用权，目前Capcom已经在使用该引擎为北美地区打造一款新作。

SNK加盟Wii虚拟主机

任天堂日前宣布，SNK Neo Geo经典街机游戏将从今年夏季开始登陆Wii的"虚拟主机"网络服务，游戏下载费用未定。另外，之前已经宣布会在"虚拟主机"上推出的MSX游戏也确定将于2007年春季开放，首批游戏为《Eggy》和《Aleste》，售价各为800日元。

《战国BASARA2 英雄外传 HEROES》

Capcom日前宣布将会推出2006年7月27日发售的《战国BASARA2》的外传篇《战国BASARA2 英雄外传 HEROES》，该作很可能将于3月25日召开的"BASARA祭2007春之阵"中正式公开，据称其对应平台为PS2和Wii。



索尼电影拍摄《潜龙谍影》

Konami在去年E3展期间透露《潜龙谍影》电影版正在策划中，制作人小岛秀夫表示，好莱坞方面一直在积极联络Konami希望获得电影版发行权，Konami已经与某片商签约，目标是使其成为顶级大片。如今该片商的身分终于曝光。索尼电影副主席Yair Landau透露，索尼电影正在拍摄《潜龙谍影》，他们将会把Snake的行动原汁原味地搬到大银幕上。另外，索尼电影还希望拍摄其他根据游戏改编的电影，例如索尼网络娱乐(SOE)发行的《无尽的任务》。

《潜龙谍影3 生存》停止运营

Konami宣布，《潜龙谍影3 生存》的网络服务将于4月2日起正式停止运营，其具体原因未明。

《FFⅦAC》获大奖

SE推出的动画电影《最终幻想Ⅶ 降临之子》日前获得了纽约国际动漫展评选出来的"最佳动画电影奖"。该片导演桥本真司在随后的记者采访中表示，SE感谢大家对《FFⅦAC》的喜爱，他们会再接再厉开发更多玩家们喜爱的游戏作品。(Levelup.cn报道)

小岛秀夫开发丧尸游戏

小岛秀夫近日在接受国外媒体采访时透露，他想要制作一款以僵尸为题材可以进行大规模多人联机的游戏。与其他同类题材游戏不同的是，玩家在游戏中并不只是单纯扮演与僵尸奋战的普通人，也有机会扮演丧尸去袭击人类。该作的独特创意在于：这是一款网络游戏，玩家被丧尸咬到就会变成丧尸，这时玩家无法继续控制该角色，只能看着"自己"去袭击其他玩家。要结束这一切，玩家要注册另外一个帐号，将变成丧尸的之前那个角色杀死。不过该创意目前还处于构思阶段，能否成为上市销售的游戏还不好说。(Levelup.cn报道)

《GT赛车5 序章》

据法国媒体报道，SCEF(索尼电脑娱乐法国分公司)已经确认《GT赛车HD 概念版》将于3月23日在欧版PS3首发当天提供下载，而《GT赛车5 序章》也将于今年秋季提供下载。比起《GT赛车HD 概念版》，该作将会更加接近《GT赛车5》的真实形态，车辆和赛道数量也会更多，并且对应网络对战。《GT赛车5》可能将于今年年末在日本推出，欧版将于2008年春季推出。

PS3《超级橡皮鸭》

2005年E3展，SCEA一段轻松有趣的橡皮鸭DEMO逗乐了所有在场观众，没想到这个DEMO竟然会变成一款真正的游戏。SCEA日前宣布将于PS3上推出《超级橡皮鸭》(Super Rub a Dub)，该作将于3月23日欧版PS3首发同日在网络上开通下载。在游戏中，玩家需要利用PS3的动作感应功能，在不同形状的游泳池中操控母鸭，边收集小鸭子边灵活的躲避鲨鱼的攻击，最终引导全部小鸭子到达终点。(Levelup.cn报道)



3DM-SMV
www.plum

特报

《波斯王子》续作及电影齐登场

《波斯王子》续作将可能搭配电影同步推出



▲去年9月泄露的《波斯王子》新作设定图。

去年9月网上流传出育碧内部FTP泄露出来的大批新作设定图，其中包括从未公布的《波斯王子》续作。最近育碧的一位内部人士透露，《波斯王子》续作确实正在开发中，对应平台为PS3和X360。

据这位内部知情人士透露，育碧不打算在新的《波斯王子》续作上继续讲述以前的故事，而是计划展开一段全新的传奇，但游戏是否继续沿用系列前作的世界观和故事设定现在还不得而知。在该系列最新的一部作品《波斯王子 王者无双》中，角色的画风乃至游戏的整体风格神秘气息浓重。然而从目前公开的续作人物设定画来看，风格明显要更加贴近该系列基本设定中关于中东地区的文化和时代背景。在细节方面，王子的手臂上多了一个类似腕甲的装备，估计应该会具备某种魔法能力或是可以由玩家自行安装各种武器，不过详情现在还无法确定。

由于育碧本财年的重头游戏是《刺客信条》，因此风格接近的《波斯王子》相信不会在2008年4月之前推出。据推测，这款续作将很可能于电影版《波斯王子》上映同期推出。《波斯王子》电影版由迪士尼制作，最近迪士尼下属的一个网站公布了该片的设定图，电影根据游戏版《波斯王子：时之砂》改编，将具有浓郁的波斯气息，并采用类似《加勒比海盗》的制作风格。（Levelup.cn报道）





▲电影版《波斯王子：时之砂》的设定图，规模似乎十分恢弘壮阔。

本期关注数字

30%

2月22日，英国《金融时报》报道了由美林证券分析家Yoshiyuki Kinoshita发表的游戏市场展望。Kinoshita认为到2011年，30%的美国家庭将会拥有Wii，在4年内Wii也将会进入三分之一的日本家庭。Kinoshita的这个预测结果相当于认为Wii将会在次世代主机大战中获胜，这与大多数分析家的PS3胜利论不同，此前曾有多家金融分析机构预测PS3将以微弱优势胜出，X360位列第二，Wii位列第三。不过Wii目前的强劲销售势头正在让分析家对其前景更为乐观。

100 0000

《战神Ⅱ》是今年PS2的头号大作，也可以说是发挥了PS2最高性能的动作游戏盛宴。前作获得了将近165万套的销量，对于原创游戏来说是难得的佳绩，而续作必然将再创新高。SCEA近日公布，《战神Ⅱ》在美国的订购量已经突破100万套。前作在美国的总销量为132万套，按照目前的趋势，《战神Ⅱ》突破前作的销售成绩可谓轻而易举。

500 0000

2月23日，《最终幻想Ⅻ》登陆欧洲，首批出货量高达100万套，至此，该作的全球出货量已经突破500万套，系列总出货量突破7500万套。不过该作最终销量恐怕已经无法超越《最终幻想Ⅹ》，该作销量超过700万套，若是加上《最终幻想Ⅹ-2》，则总销量达1300万套。（Levelup.cn报道）



▲Square Enix在伦敦、巴黎等地举办了盛大的《最终幻想Ⅻ》首卖会。

流言板

《战鹰》仅供下载？

《战鹰》是SCEA公布的首款对应PS3动作感应功能的空战游戏，不过



根据最近各消息渠道的传闻，这款游戏恐怕不会推出正式零售版，而是通过PS3的网络服务提供下载。包括1UP、IGN等美国著名游戏资讯站的消息都指出，《战鹰》开发顺利，但只会以下载的方式推出，并且只对应网络对战，至少可支持32人，地图规模将会比《抵抗》更加庞大。游戏中的人物和战机都可以订制改装。今后SCEA将会在网络上陆续推出资料片、新地图、武器、战斗机等内容。如果玩家不适应动作感应的操作方式，还可以将感应功能关闭，改用传统操作方式。

可信度 ★★★★☆

120GB 黑色版 X360？

澳大利亚游戏零售商Game Crazy最近宣布内置120GB硬盘的黑色版X360将于今年5月1日开始上市，在其电子货物查询系统中也可以找到这种黑色X360的销售信息，而且不少Game Crazy的会员表示，他们都收到了来自店方的宣传广告和电子邮件，Game Crazy的各个分店职员也都确认了该版本X360的存在。不过EB Games、Gamestop等顶尖游戏零售商并未透露任何相关消息，微软方面也对此不予置评。

可信度 ★★☆☆☆

www.plumbook.cn

本期新闻综述

GDC——山雨欲来

当你看到这期杂志时，游戏开发者大会(GDC)已经在美国召开。E3规模缩小后，GDC已经成为美国最具影响力的游戏盛会，厂商的重视程度必然大大提高，展出内容相信会十分丰富。由于时间限制，本期杂志没能对该盛会进行报道，只能在新闻综述中为你简单概括本届GDC的几大看点。关于该盛会的深入报道，请关注我们下期的新闻专题。

●《杀戮地带2》：据称这款曾在E3 2005上震撼全球的游戏将会出席GDC2007，首次展示其实际游戏画面，并且游戏的开发度据称已经达到可以实际试玩的水平。虽然索尼没有确认《杀戮地带2》是否会参展，但SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森已经表示GDC2007索尼将有重头消息公布。目前还没有一款游戏能够真正表现PS3的实力，《杀戮地带2》的画面只要能够接近E3 2005的影像水平，就足以使人们对PS3的性能改观。

●《光环3》：微软对GDC一向非常重视，Xbox和XNA最初都是在GDC上公开，如果索尼展出《杀戮地带2》，微软没有理由让索尼抢了风头。《光环3》虽然在去年11月期间已经通过各游戏媒体公开实际游戏画面，但从未有正式的公开展示，并且之前公开的游戏画面比起《战争机器》还有明显差距，作为微软的杀手锏，《光环3》必须在技术上多做改进，希望在本届GDC上能够看到该作更加成熟的姿态。

●游戏引擎：GDC是面向游戏业内人士的盛会，技术味极浓，每年的GDC都是游戏业最尖端技术的表演舞台，而其中最让人关注的就是各种引擎技术。除了采用“虚幻引擎3”的大批新作外(如《虚幻竞技场3》)，GDC2007还将迎来Havok4.5。Havok是游戏业内应用最广的物理引擎，4.5版将会是一次质的飞跃。当然《孤岛危机》所用的Cry Engine 2在次世代主机上的应用可能性同样值得密切关注。



▲去年的GDC在加州圣何塞召开，而今年将改为在旧金山莫斯克尼会议中心举办。

●掌机：菲尔·哈里森所说的“重头消息”或许也有可能是改良版PSP。改良版PSP的消息早已传得沸沸扬扬，据称其最有可能的上市时间是夏季之前，因此GDC是一个很好的公布场所。此外，诺基亚N-Gage的后继机种可能也会在GDC上公开，诺基亚的一个内部博客传出了即将公开N-Gage2的消息，据称这款游戏手机将于秋季之前推出。

●部分已确定内容：宫本茂基调演讲、菲尔·哈里森基调演讲、PS3最新尖端开发工具及技术演讲、《战争机器》游戏开发介绍、《龙穴》游戏开发介绍、游戏开发者选择奖颁奖礼、《神鬼寓言2》、《刺客信条》、《孢子》、《塞尔达传说：幻影沙漏》、《星球大战2007》、《孤岛危机》。

本月关注企业

育碧进军动画业

加拿大魁北克当地报纸《La Presse》报道，加拿大政府近日向育碧蒙特利尔制作室投资了800万加拿大元(约5000万人民币)，这笔资金是用于与育碧合作开设蒙特利尔的第一家电脑动画工作室，其初期将主要创作动画电影短片。

育碧与加拿大政府间关系密切，而魁北克省是加拿大最大的以法语为母语的省份，因此与来自法国的育碧关系尤其密切。加拿大政府之前曾经表示将向育碧陆续斥资，总金额达4.54亿加拿大元，从而为魁北克省创造1000个就业机会。

“四叶草”的“种子”

去年秋季，Capcom四叶草工作室解散的消息令人惋惜，这家开发了《大神》、《红侠乔伊》等名作的游戏开发公司以创意著称，其灵魂人物神谷英树、稻叶敦志、三上真司等都是极具实力的游戏制作人，然而这些本为



Capcom支柱的制作人早已离开Capcom。2月中旬，这几位著名制作人的去向终于判明，三上真司、稻叶敦志、神谷英树三人率领着《生化危机》、《鬼泣》、《铁骑》、《大神》、《红侠乔伊》等游戏系列的多名开发人员成立了新游戏公司——种子(SEEDS)。

目前种子工作室共有51名员工，其主体应该是来自原四叶草工作室。种子工作室实际上在去年8月1日就已经注册成立，公司设立于日本大阪，法人代表为稻叶敦志，神谷英树担任游戏企划主要负责人，三上真司职务未明。目前该公司正在积极招募职员。种子工作室在其公司主页上说明了公司名的由来：“我们是曾绽放出《生化危机》、《鬼泣》、《铁骑》、《红侠乔伊》和《大神》等动人花朵的种子，虽然我们飘落到不同的土壤中，我们的心——追求“游戏”的梦想——没有改变。现在，获得新生的我们将再一次挑战娱乐世界。为此，我们需要许多、许多的种子。因此我们现在正在寻找愿意与我们共事的人，寻找想要创造自己的未来的人们，寻找正在其他地方制作游戏的人们。你想和我们一起制作“异类惊人”的游戏吗？

本月技术动态

蓝光/HD-DVD被破解

在加密技术标准的制定上耗费太长时间是蓝光和HD-DVD进程延迟的重要原因，然而如今看来这两大次世代光碟格式的促进者们的努力已经付诸东流。蓝光和HD-DVD采用的都是AACS加密系统，去年年末就有一位名为muslix64的俄罗斯黑客编写了BackupHDDVD 0.99程序，让用户可以将HD-DVD内的影像复制到硬盘上，并且可以毫无限制地观看。而最近又有一名叫做arnezami的黑客宣称已经找到了破解所有蓝光和HD-DVD影片的“处理密钥”，两大次世代光碟格式的最后防线很可能会在短期内彻底告破。

本月厂商动态

Tecmo三款新作

Tecmo日前召开了财年(2006年1～12月)总结报告会。该年度Tecmo销售额为116亿日元，同比减少5.3%；运营利润为13亿日元，同比增加11.8%。该年度《死或生4》出货46万套，低于60万套的目标出货量；《DOAX2》出货43万套，同样低于60万套的目标；Wii版《魔法飞球》的出货量比预期高出了20万套。本财年Tecmo总销售额预计将达140亿日元，运营利润19亿日元。今年的主力将会是Team Ninja的三款新作，其中《忍者龙剑传 Σ》目前开发完成度已达50%。至于另外两款新作，据称其中至少有一款是《死或生》新作。

本月市场观察

英政府斥巨资反盗版

英国贸易工业部长Malcolm Wicks日前向伦敦知识产权罪案调查科发布通知，从4月6日起，贸易工业部将会拨款500万英镑用于打击盗版电子游戏。此外英国交易标准协会的搜查权限将会提高，可与海关、警察等联手行动搜查盗版。英国游戏业协会ELSPA对此举动表示支持。Malcolm说：“从4月6日起，将增加4500双来自交易标准协会的眼睛盯着盗版。这意味着将会有更多的突然搜捕行动。”

X360降价

据英国媒体报道，英国各大零售商近日纷纷降低了X360的售价。英国Play.com将简装版X360的售价从199.99英镑下调到149.99英镑，亚马逊英国分公司也将简装版X360售价下调到189.99英镑，而Makro公司则将豪华版X360降价至199.99英镑。英国零售商的纷纷降价行为意味着微软可能已经调低了X360的批发价，这很可能是X360即将正式降价的一个信号。

Wii两年内继续领先

著名市调机构DC日前发表研究报告，预测Wii在2007和2008年间仍然会领先于PS3和X360，不过到2008年其领先优势将会非常微弱，总体来说，到2008年次世代主机大战都不会有清晰的战果出现。

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

1 怪物猎人 携带版 2nd PSP

モンスターハンターポータブル 2nd

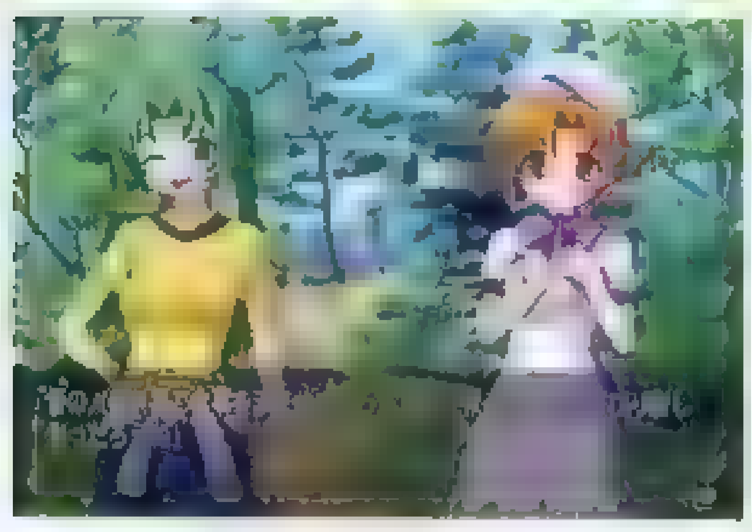


本作仅用四天就超过了70万的销量，一跃登上了目前为止日本地区PSP游戏累计销量的冠军宝座。除了一些由PS2版《怪物猎人2 dos》所继承下来的要素外，游戏还根据掌机游戏的特点进行了相应的调整，极具挑战性的集会所任务仍然是联机游戏的热门项目。

本周：705 281套　累计：705 281套

2 寒蝉鸣泣之时 祭典 PS2

ひぐらしのなく頃に祭



在相继推出小说、PC游戏、动画之后，由小说原著者"龙骑士07"负责游戏剧本的本作一推出就受到FANS的强烈支持。游戏和其他同类型游戏一样，不但会提供多个主人公进行选择，众多的分支将会决定不同的结局，从而让玩家充分体会到小说中引人入胜之处。

本周：80 002套　累计：80 002套

3 火焰之纹章 晓之女神 Wii

ファイアーエムブレム 暁の女神



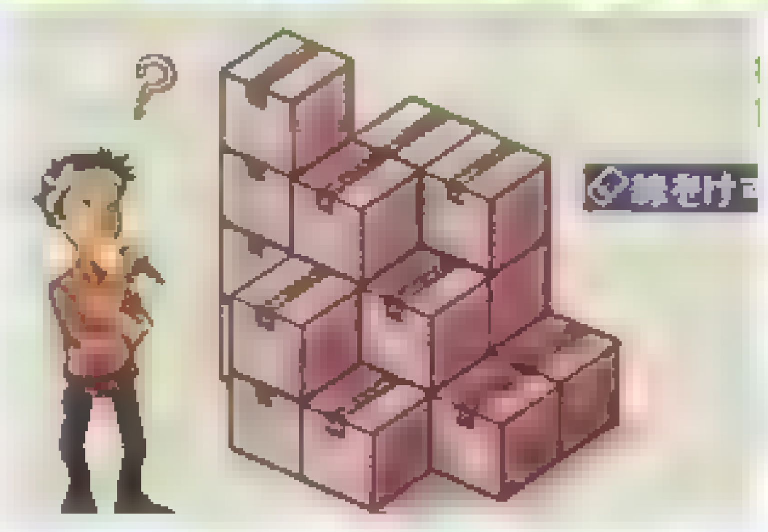
作为任天堂在日本地区的金字招牌之一，颇下功夫的片头动画在一开始就很好地抓住了玩家的眼球。系列在3D化的战场中首次引入了"高低差"的概念，从而使游戏的战略性有明显提升，分为"三部曲"的剧本也让游戏的内容相当充实，是年初不容错过的佳作。

本周：75 359套　累计：75 359套

4	模拟城市DS シムシティDS	■Electronic Arts■2007年2月22日发售 ■SLG■4800日元■上周排位：—	◆本周 50826套 ◆累计 50826套	NDS
5	雷顿教授与不可思议的小镇 レイトン教授と不思議な町	■LEVEL—5■2007年2月15日发售 ■AVG■4800日元■上周排位：1	◆本周 49979套 ◆累计 186716套	NDS
6	Wii Sports Wiiスポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：8	◆本周 47053套 ◆累计 1090736套	Wii
7	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战！EX NARUTO－ナルト－ 疾風伝 激斗忍者大戦！EX	■Takara Tomy■2007年2月22日发售 ■ACT■4800日元■上周排位.—	◆本周 45792套 ◆累计 45792套	Wii
8	勇者斗恶龙怪物篇 Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	■Square Enix■2006年12月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：7	◆本周 40507套 ◆累计 1174578套	NDS
9	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：9	◆本周 35811套 ◆累计 944586套	Wii
10	绘图方块DS ピクロスDS	■Nintendo■2007年1月25日发售 ■PUZ■3800日元■上周排位：6	◆本周 28883套 ◆累计 183357套	NDS

1 雷顿教授与不可思议的小镇 NDS

レイトン教授と不思議な町



在游戏画面处理上颇有实力的LEVEL—5踏入NDS领域的第一款作品，有趣的情节、巧妙的谜题和简单却细腻的画面给玩家留下了深刻的印象。游戏需要玩家具备一定的日文水平才能体会到其中的解谜乐趣，另类的脑筋急转弯经常会让玩家防不胜防。

本周：136 736套　累计：136 736套

2 宿命传说2 PSP

テイルズ オブ デスティニー2



作为"《传说》系列"又一款移植作品，本作在很多地方仍然带给了玩家不少惊喜，不但高素质的渲染效果完美地再现了PS2版中的游戏画面，游戏主线情节中豪华的声优阵容也成为了本作另一大卖点，同时动作性与爽快感并重的战斗仍然是游戏精髓所在。

本周：73 022套　累计：73 022套

3	BLEACH DS 2nd 黑衣飘扬的镇魂歌 BLEACH DS 2nd 黒衣ひらめく鎮魂歌	■SEGA■2007年2月15日发售 ■FTG■5980日元■上周排位：—	◆本周 45486套 ◆累计 45486套	NDS
4	死亡笔记 基拉游戏 デスノート キラゲーム	■Konami■2007年2月15日发售 ■ETC■4980日元■上周排位：—	◆本周 44800套 ◆累计 44800套	NDS

5 灵魂摇篮 世界吞噬者 PS2

ソウルクレイドル 世界を喰らう者



累积了丰富战棋类游戏经验的日本一推出的一款原创作品，战斗中的最大特色是玩家可以在一个大部队中设定一个拥有特殊必杀技的队长和雇佣拥有不同特性的佣兵来辅助他进行战斗，在队列中处于不同的位置可以发动对应技能的设定使游戏很有深入研究的价值。

本周：43 253套　累计：43 253套

6	绘图方块DS ピクロスDS	■Nintendo■2007年1月25日发售 ■PUZ■3800日元■上周排位：—	◆本周 41106套 ◆累计 156684套	NDS
7	勇者斗恶龙怪物篇 Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	■Square Enix■2006年12月28日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：—	◆本周 39598套 ◆累计 1134088套	NDS
8	Wii Sports Wiiスポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：2	◆本周 39128套 ◆累计 1043683套	Wii
9	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：3	◆本周 28342套 ◆累计 908774套	Wii
10	更能锻炼大脑的成人DS训练 [illegible]	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：4	◆本周 28254套 ◆累计 3991986套	NDS

数字脸榜

为成为第一的猎人而战

如果跟大家提及"《怪物猎人》系列"，相信很多掌机玩家都会第一时间很自然地联想到PSP上的《怪物猎人P》，精美的画面、刺激满点的战斗，丰富的收集要素不知曾经让多少玩家日夜奋战。虽然当自己回头看来不知不觉已经在游戏中度过了数百个小时，但身着绚丽的装备投入战斗，用威力拔群的武器使狂暴的敌人倒在自己的面前时，那种前所未有的成就感永远都是那么让人向往。

其实早在2004年"《怪物猎人》系列"就已经推出，但由于当时系统"特色过于鲜明"，略显复杂的操作让很多玩家在尝试几次后只好宣告放弃，但同时也有另一部分玩家通过自己不懈的努力掌握到了游戏的精髓所在，随后一股"狩猎风潮"立即席卷了整个游戏界，将增强互动性的诸多元素巧妙地融入到家用机游戏中成为系列最让人称道的地方。下面就让我们一起来看看系列作品的变迁，或许首周的销量数据并不能体现出游戏的魅力，但至少我们能够知道，可以与自己一起作战的同伴还有很多，很多。

怪物猎人系列首周销量

怪物猎人 2004.3.11发售 首周销量 124 060套



作为系列的原点，本作提供了片手、大剑、长枪、战锤、弩五个种类的武器供玩家选择，游戏的基本流程则是在村长处接受各种任务来获得强化装备的材料，这样才能对抗后期更加强劲的对手。

怪物猎人G 2005.1.20发售 首周销量 128 051套

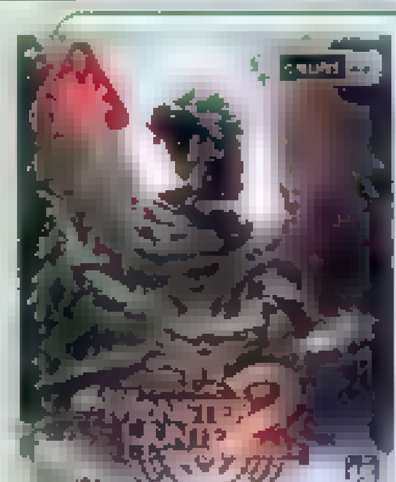


除了增加G级难度的强力怪物外，在单人模式中还增加了"训练所模式"。使用特定的装备完成课题不但能让自己灵活运用各种武器，获得的硬币和券还是制造某些装备的必须材料。

怪物猎人P 2005.12.1发售 首周销量 118 317套



增加了农场和集会所两个新地点，随着玩家任务等级的上升，玩家可以使用金钱来升级农场的设施，以获得更多有用的素材。利用PSP的联机功能，在集会所中还可以和自己的好友挑战高难度的讨伐任务和报酬丰厚的寻宝任务。



系列脱胎换骨的一作。新增加了太刀、狩猎笛、铳枪、弓四种全新的武器以及装饰品等强化要素使玩家有了更多尝试的空间；季节和时间概念的引入，不但影响每个地图怪物的分布，连收集的素材也会发生变化；接受任务的方式也由单一的村长派遣改为可以从其他居民处接到随机任务，游戏的乐趣得到了最大限度的发挥。

怪物猎人2 dos 2006.2.16发售 首周销量 368 057套

2007日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2007年1月1日 HARDWARE >>>

1	NDSL	1 376 562台	136 128台	136 846台
2	Wii	809 220台	78 506台	63 618台
3	PSP	472 333台	100 210台	34 505台
4	PS3	218 725台	19 315台	20 676台
5	PS2	180 683台	15 054台	16 192台
6	X360	62 010台	4 183台	5 210台
7	GBM	11 105台	907台	953台
8	GBA SP	10 857台	1 035台	843台
9	NGC	4 129台	323台	347台
10	NDS	846台	132台	153台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

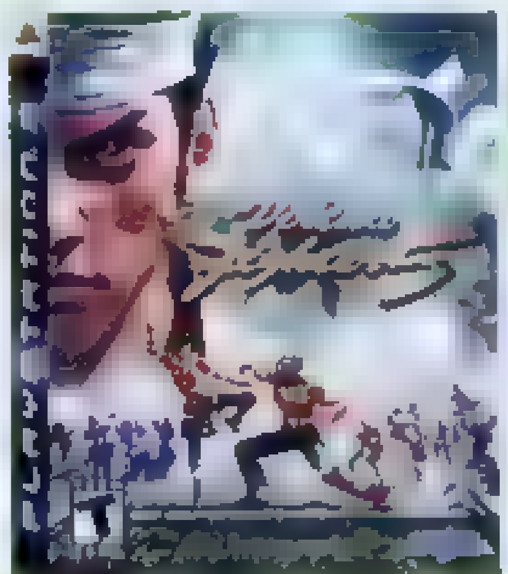
欧美游戏排行榜 GAMES TOP 10

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

美国租赁榜

★统计日期 2007年2月20日～2月26日

本期	游戏名	厂商名・发售日・类型		机种
1	除暴战警 Crackdown	Realtime Worlds 2007年2月20日	FPS	X360
2	NBA街头篮球：主场作战 NBA Street Homecourt	EA 2007年2月20日	SPG	X360
3	失落的星球：极点危机 Lost Planet:Extreme Condition	Capcom 2007年1月12日	ACT	X360
4	索尼克与秘密指环 Sonic and the Secret Rings	SEGA 2007年2月20日	ACT	Wii
5	中途岛之战 Battlestations:Midway	Eidos Interactive 2007年2月20日	SLG	X360
6	VR战士5 Virtual Fighter 5			PS3
7	使命召唤3 Call of Duty 3	Activision 2006年11月10日	FPS	X360
8	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2006年12月1日	FPS	X360
9	战争机器 Gears of War	Microsoft 2006年11月17日	ACT	X360
10	手舞足蹈 瓦里奥制造 WarioWare:Smooth Moves	Nintendo 2007年1月12日	ETC	Wii



众多的角色和极具个性的攻击招式一直都是《VR》系列"最大的特色，再加上游戏战斗系统上设计的独到之处，各种技巧的组合和运用也给玩家创造了一个可以不断探索和研究的条件。游戏缺乏网络对战的功能成为了很多国外玩家抱怨的主要原因。

英国销量榜

★统计日期 2007年2月18日～2007年2月24日

本期	游戏名	厂商名・发售日・类型		机种
1	最终幻想XII Final Fantasy XII	Square Enix 2007年2月23日	RPG	PS2
2	除暴战警 Crackdown	Microsoft 2007年2月23日	FPS	X360
3	FIFA 07 FIFA 07	EA 2006年10月27日	SPG	PS2
4	职业进化足球2007 Pro Evolution Soccer 2007	Konami 2006年10月27日	SPG	X360
5	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA 2006年11月3日	RAC	PS2
6	模拟人生2：宠物生活 The Sims:Pets	EA 2006年10月20日	SLG	PS2
7	坏男孩2 Bad Boys 2	Empire Interactive 2004年9月14日	ACT	PS2
8	模拟人生2 The Sims 2	EA 2005年11月4日	SLG	PS2
9	世嘉MD经典合集 Sega Mega Drive Collection			PS2
10	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年6月30日	ACT	NDS



对于经典游戏的怀念一直都是所有玩家的共同点之一，如果你还在为无法体验MD时代的游戏而唉声叹气，那么本作一定会让你大呼过瘾。游戏中收集了30款由世嘉出品类型各异的游戏，包括《索尼克》、《梦幻之星》、《VR战士》在内的经典游戏都会悉数登场。



在TGS上一瞬《王国之心II 最终混合版+》（以下简称《KH II FM+》）的风采后就再也没有听到关于它的消息了。现在游戏的发售日初步定在了今年3月29日。据制作人野村哲也透露，本作仅仅是“《KH》系列”最新计划的一个开始。不同于一代的最终混合版，《KH II FM+》除了有一张“国际版”的内容外还有一个《王国之心 记忆之链重制版》（以下简称《KH Re：COM》），这个《KH Re：COM》是原GBA版的重制版本，游戏剧情大致不变，但全变成PS2版华丽的3D造型，并且加入了语音。如果你没有玩过GBA版的话，那这次的重制版可以尝试一下哦。

王国之心II 最终混合版+	Square Enix	A·RPG
PS2	KINGDOM HEARTS II FINAL MIX+	日版
	对应周边未定	对应玩家年龄未定

文 邪魔天使 美编 菲菲



直击开发者野村哲也 1

——在最新影像的最后有新计划的标题，那么都有什么新计划呢？

野村哲也（以下简称野村） 承蒙大家厚爱，“《KH》系列”在世界上获得了极大的好评，而在2007年会有一个较大的动作，但现在还无可奉告。

——那是和迪士尼有关呢，还是在游戏方面有什么计划？

野村 很多，现在正在和迪士尼商讨，并且已经有一些提案了，现在大家讨论的就是如何实现它们。

——这次新公布的索拉的衣服是《圣诞夜惊魂》版的么？

野村 准确地说是圣诞节镇的衣服。

——那么是说在万圣节镇不变，到了圣诞节镇就变了？

野村 是的，这和梦魇装是两套衣服。

——既然衣服有变化，那么会有新的剧情？

野村 不会，剧情不会有变化，只是外观有变化而已。不过不是用的红色，因为如果是红色的话那就和杰克的衣服颜色一样了。另外，唐老鸭和果菲的衣服也会发生变化。

——最新影像中还出现了与玛鲁夏、雷克塞斯这些人的战斗，他们不是在《KH Re：COM》里面被消灭了么？

野村 在《KH II FM》中玩家可以挑战XIII机关的所有人员，为此专门追加了新的场所，与这些在剧情上没有关联的XIII机关成员的战斗还是有些难度的。

——比萨菲罗斯强吗？

野村 怎么说呢，因为是Limit Cut版，所以想战胜还是有一定难度的。

——在《KH Re：COM》中加入了语音，那么XIII机关的人就会给人新的感觉了吧。声优阵容豪华吗？

野村 是的，在与XIII机关的人物发生的剧情中就会加入语音。《KH II》里的XIII机关成员声音都很有个性，《KH II Re：COM》里的也请了实力声优为其配音。

——《KH Re：COM》的战斗变更点有什么？

野村 Stock技大幅度增加了，而且还加入了前作中无法组合起来的连续技，而且还有《KH II》里采用的动作指令输入，只是动作指令输入比《KH II》里要难一些了。

——连打按键不行了？

野村 是的，在时机的掌握上要求更严格了，不是随意连续按键就能很容易接上。

——之前听说《KH II FM》和《KH Re：COM》会有记录上的联动，会有哪些联动呢？

野村 是的，主要是双方之间的影响。任何一作的记录都会对另一作有影响，但具体有哪些现在无可奉告，总之会让各位FANS满意的，为此我们准备了很多东西。

©Disney Enterprises, Inc.Developed by SQUARE ENIX
©Disney Enterprises, Inc.Developed by SQUARE ENIX/Jupiter

KINGDOM HEARTS II Final Mix




▲索拉施展出在一代里出现的动作！看着这身打扮以及动作，大家会不会觉得很怀念呢？



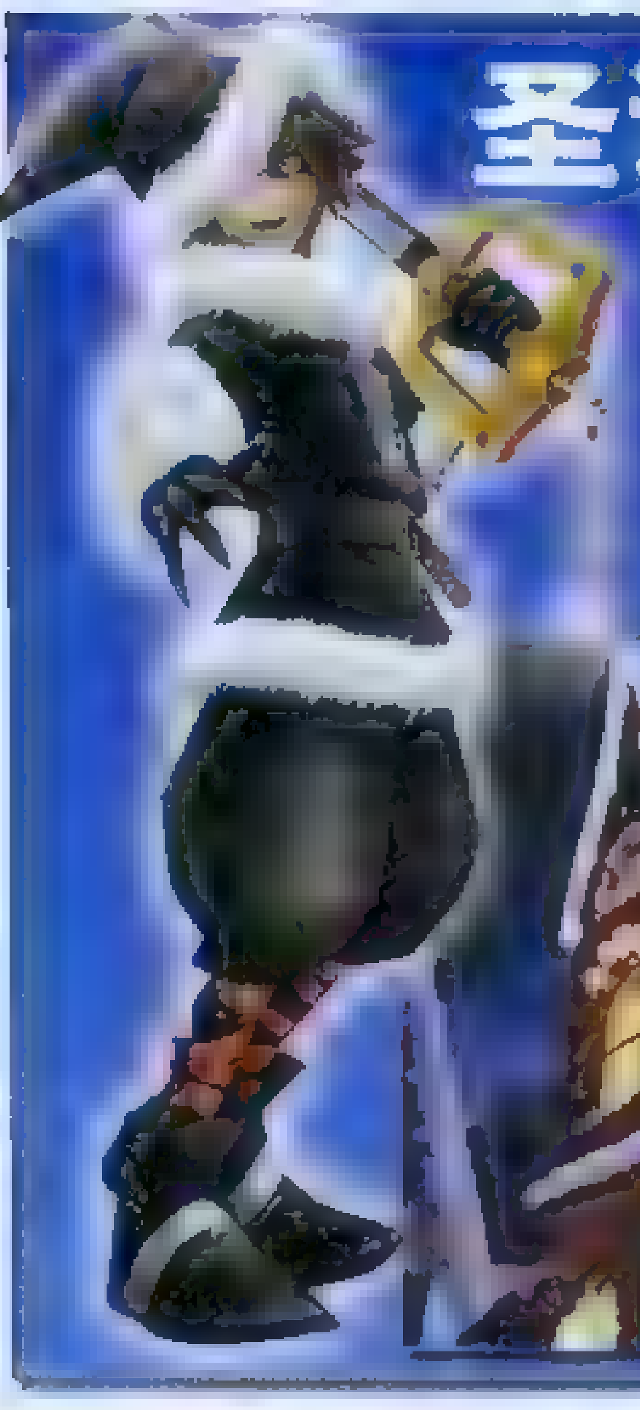
新的姿态追加！

索拉
Sora

极限姿态

熟悉前作的玩家对姿态一定感到非常熟悉，这就是索拉在一代中的造型了。“Limit”这个名称据制作人野村哲也表示是从《最终幻想Ⅶ》中角色的必杀技“Limit Break”而来的，处于极限姿态时可以使用回避翻滚的特殊动作，而这个动作在《KHⅡ》的开发阶段就有了，但最终未采用。

圣诞版服装追加



在《FHⅡ FM》中的圣诞节镇上索拉增加了新的服装，而最让FANS激动的必然是索拉与罗克萨斯之战。当然，新的敌人也会登场，这次是蘑菇型的无心，看样子还有些可爱呢。






▲罗克萨斯使用的特技都非常华丽而且范围不小，所以只能抓住时机进行反击。

与罗克萨斯之战

在原《KHⅡ》中与罗克萨斯的战斗只在剧情中进行，而这次的《KHⅡ FM》中则可以实际操作索拉与其“真剑胜负”。罗克萨斯也是使用键刃，而且是二刀流，可以想像与他的战斗一定是刺激与难度并存。

新的无心





蘑菇型的无心在《KHⅡ》里是没有出现的，但从初代走过来的玩家一定对蘑菇无心印象深刻。这些蘑菇虽然可爱，但要想战胜它们可要动一番脑筋，因为随着其属性的变化，其弱点也不同，而在本作中这样的设定依旧存在。现在出现在我们面前的这13位蘑菇无心无疑是在COS XⅢ机关，它们性格各异，还很有个性呢。虽然不知道和本家XⅢ机关到底有什么关系，但击倒它们的价值可是大大的有，不过看样子并不是那么[illegible]。

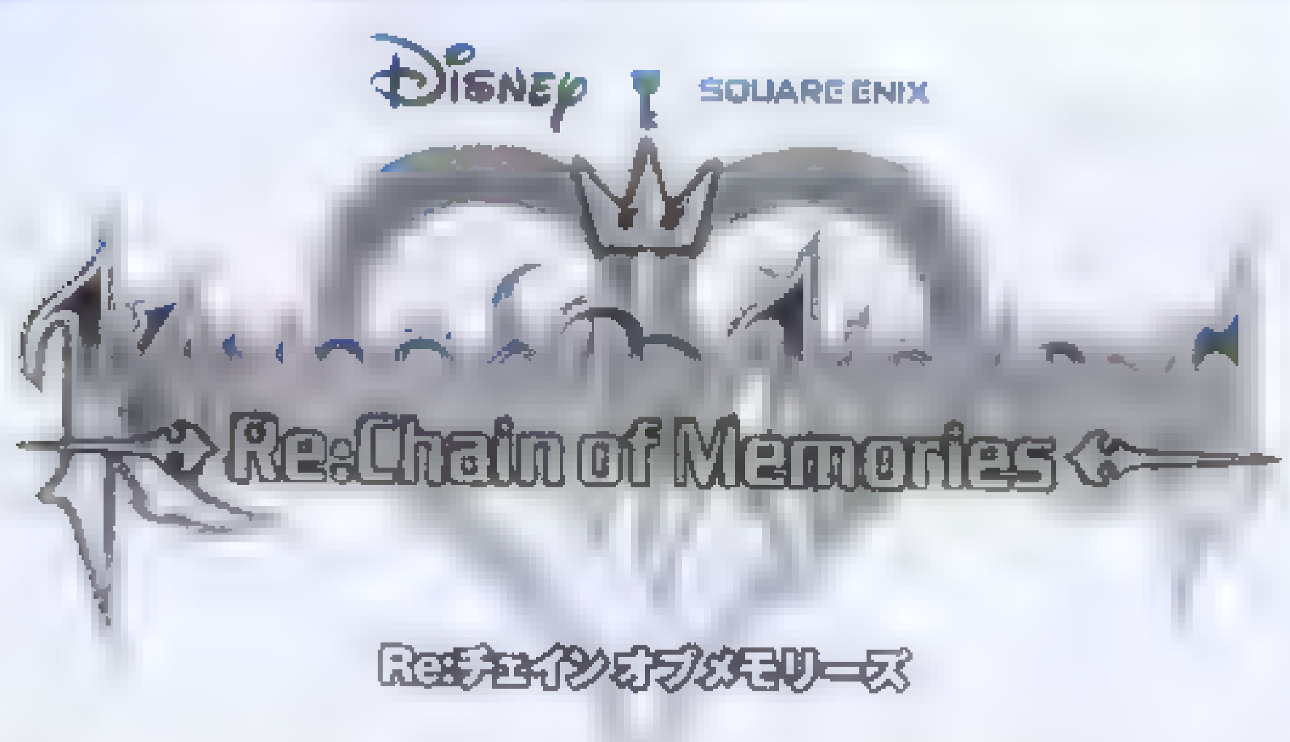
真正的强敌——XIII机关成员，激战再次展开！

在《KH II FM》中我们又一次看到了那些原本已在《KH Re：COM》中被消灭了的XIII机关成员的身影，索拉将在一个特殊的场景与这些曾交过手的强敌再次对决。不过这些家伙可比《KH Re：COM》里强太多了，在战斗中他们还会使出从未使用过的强力必杀技。

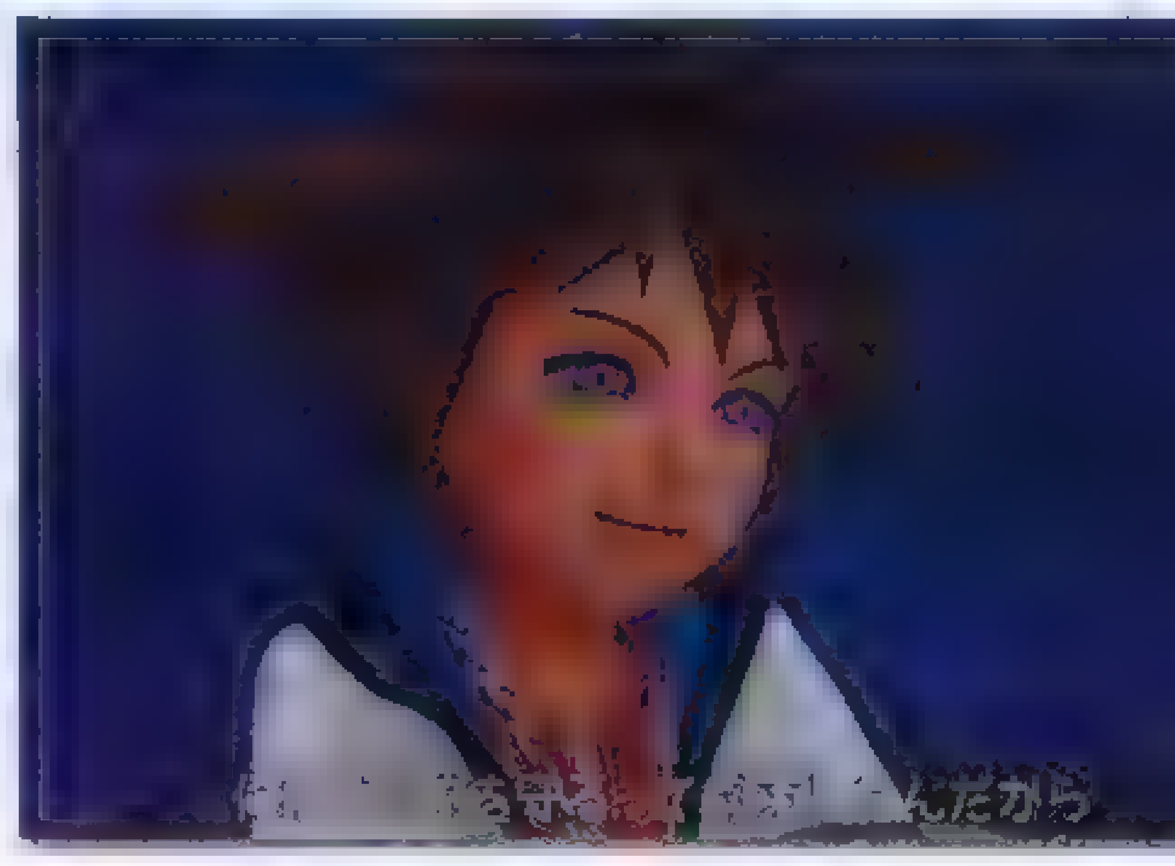
编号 在《KH Re：COM》里担任管理忘却之城的职责，监禁了奈米妮，并操纵了索拉，他企图控制整个机关，但由于罗克萨斯的背叛最终被索拉击倒。

优雅的凶刃



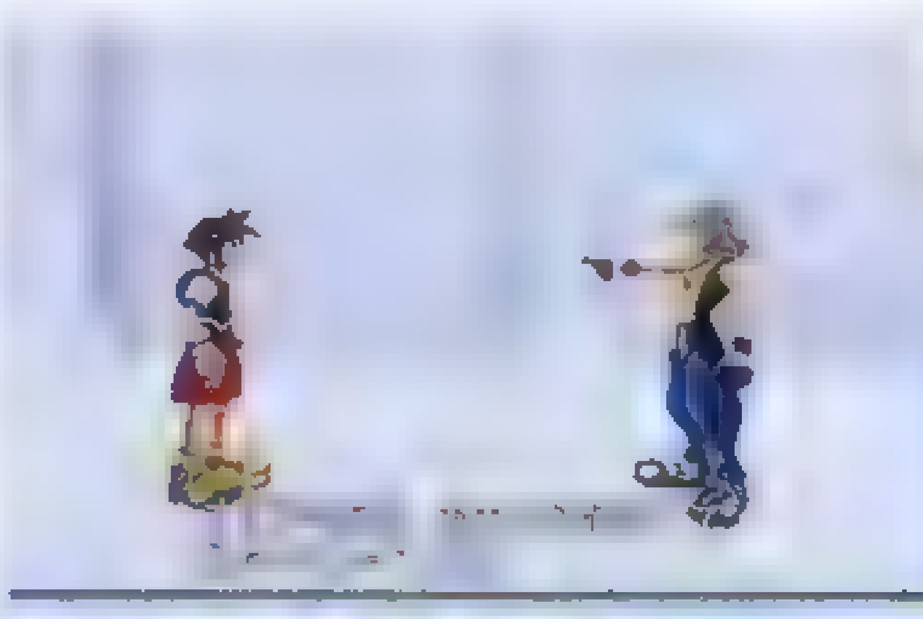


将GBA的2D画面完全3D化，这就是《KH Re：COM》最让人惊喜的地方，基于《KH II》那华丽的3D表现能力让整个游戏得到了重生。各个世界都有不同的BOSS等待我们去击倒，而位于万圣节镇的巫奇就是其中的一个。这次的BOSS战由于画面的完全进化，所以无论从表现程度和华丽程度来说都上升了不止一个档次，临场感和爽快感也加强了不少。触发给予伤害的陷阱、使用Stock技，这些技巧在战斗中会很实用，而本作的Stock技里还追加了反应指令。



更加成熟的系统

由于本作变为了3D，所以破坏物体前进、利用垫脚石等动作也会大幅度增加，而在探索方面也比GBA版强了不少。视角方面接近家用机版的《KH》，所以不会感到不适。基本系统沿用了GBA版，卡片种类也新增了不少，而战斗方面也新增了许多BOSS战。



3D化的角色

由于游戏采用3D化，所以看上去比原GBA版更有动感，在演出方面能达到更好的视觉效果。而且游戏加入了语音，这也更有代入感和临场感，相信那些玩过GBA版的玩家也不会错过这款重制版的。



自己创造房间

游戏中各个世界是由多个房间构成的，使用地图卡片就会打开房间的门，而根据地图卡的种类不同房间中出现的敌人是不一样的，到底是选择哪个房间是由玩家自己决定，而与此同时要注意对卡片的需求。



3DM-SMV
www.plumbook

直击开发者野村哲也 2

——与ＸⅢ机关的战斗会是怎样的呢？

野村 与ＸⅢ机关成员的战斗每一个规则都是不一样的，战斗场所也是特别的，每达成一个条件能够对决的成员就会增加一个，而即使在本篇中打倒了，还可以进行再挑战。

——和玛鲁夏的战斗中索拉头上好像有个奇怪的数字。

野村 是的，战斗一开始玛鲁夏就会闪现到索拉背后在他耳边低语什么，这就像“死亡宣告”一样。之后索拉头上就会有数字显示，受到攻击这些数字就会减少，如果受到连续攻击即使伤害很小，但数字可能一下子就减少了，到0就直接GAME OVER。

——与雷克塞斯的战斗中那个分数是什么？

野村 这个数值表示的是怒气值，战斗中雷克塞斯的怒气会一点一点积攒，当达到一定数值后就会一下子释放出来。

寂静的豪杰



编号Ⅴ。《KH Re：COM》他与玛鲁夏的想法有分歧，与杰克西昂、维克森一起企图利用利克，想把他引入黑暗，但结果失败，最后被利克击倒。



雷克塞斯 Lexaeus　塞克斯 Saix　阿克塞尔 Axel　德米克斯 Demyx　鲁克索德 Luxord　拉克西努 Larxene　罗克萨斯 Roxas

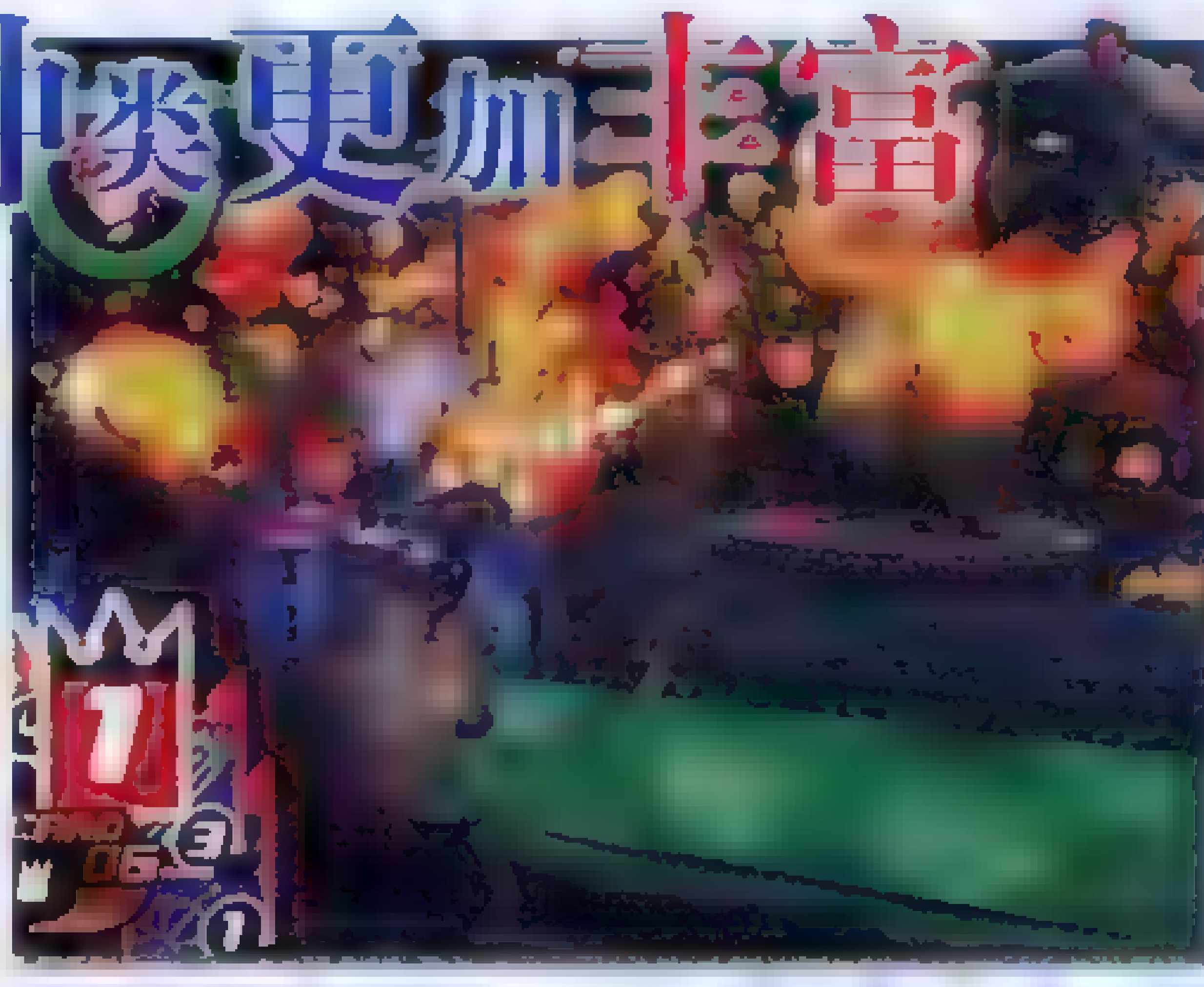
场景中的设施种类更加丰富

在房间中的设施几乎都可以成为目标，可以敲打、可以将其搬起来扔出去，利用场景中的设施可以获得一些特殊的效果。这样一来我们在进行房间探索的时候就不会那么枯燥了，不过要注意的是从这些设施中得到的效果不一定是有益的哦，可能有的还会成为妨碍战斗的绊脚石，所以在愉快地探索的同时也不要疏忽了一些危险。

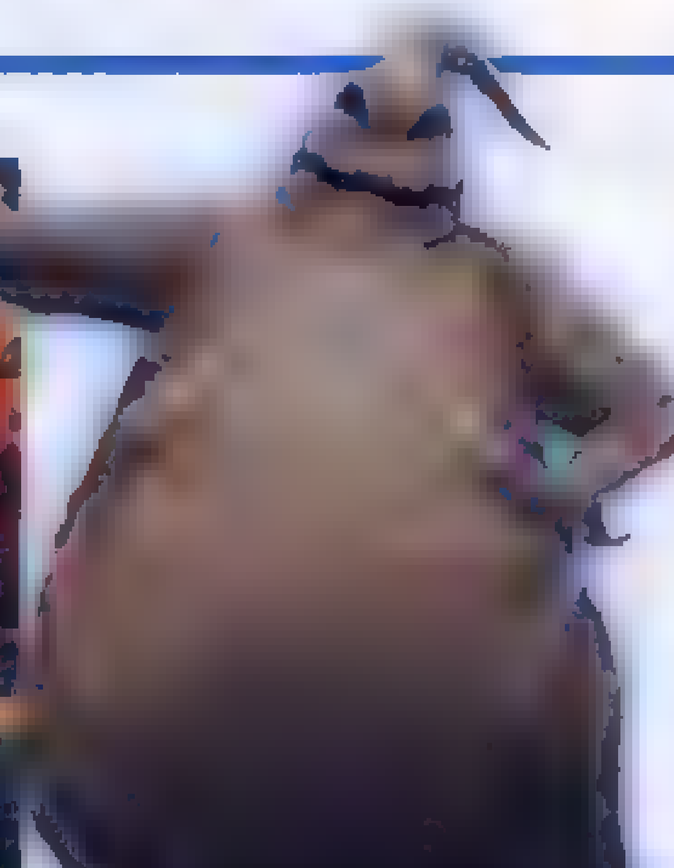


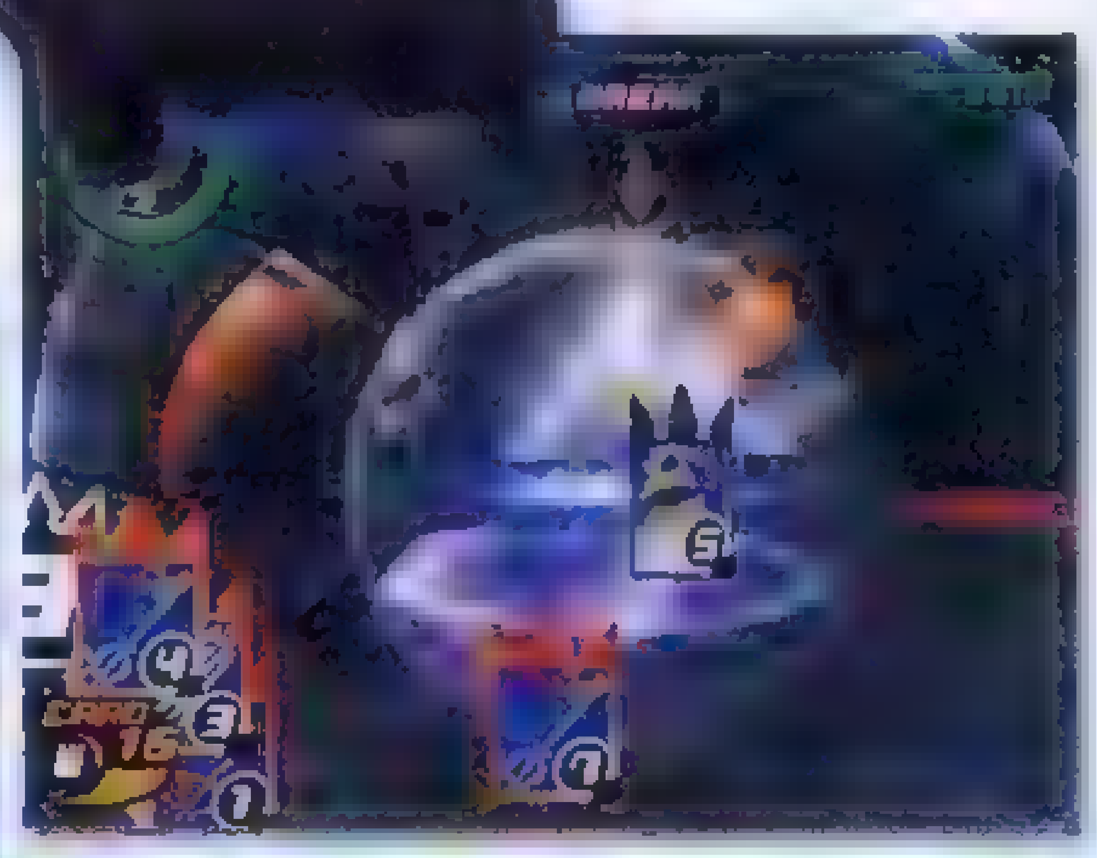


▶将一个柱子推倒后它会倒向另一个柱子，就像多米诺骨牌一样。



巫奇 Boogie





▼巫奇的卡片被我方的卡片破坏掉，看来虽然游戏的画面改变了，但游戏的基本战斗方式还是和GBA版一样的。

与赛克西昂的战斗

在GBA版利克篇里出现的赛克西昂没有战斗就被消灭了，而本作中在FANS的强烈要求下加入了与他的战斗，不过目前还不知道他使用什么武器，但按照ＸⅢ机关的人使用的都是稀奇古怪的武器来看他的武器也普通不到哪里去。



在沉默中爆发！铁拳6正式公开



如果您对于《铁拳6》的概念还停留在2006年E3展那段仓促上阵，让玩家和媒体直摇头的影像上，那么接下来你所看到的应该不会再次令你失望。2月16日～17日于幕张举行的日本街机展可谓又一次日本街机业的盛会，尽管NBGI只在期间公布了一段全新的《铁拳6》宣传片，并没有展出实际的机台框体，但本作俨然成为这次展会中最受瞩目的作品，也终于打破了从2005年以来人们对于“次世代《铁拳》”品质长期的质疑。新画面、新系统、新要素，对于厂商具有战略意义的王牌系列正统续作可谓呼之欲出，让我们通过现有的资料，一同来了解一下本作目前的开发状况。

文 [illegible]　美编 NINA

铁拳6	NBGI	FTG
ARC	TEKKEN 6	日版
[illegible]	[illegible]人	售价未定
对应周边未定	对应玩家年龄	12岁以上

新基板！次世代画面威力

尽管2004年的《铁拳5》和2005年的加强版《暗之复苏》大受好评，连续获得年度街机大奖，但受旧基板所限，就技术层面而言还只停留在“现世代”水平，并不符合目前次世代发展的需要。因此，《铁拳6》顺理成章地使用了最新研制的PS3互换基板，也成为新基板非常重要的试水之作。从目前的情况来看，《铁拳6》在场景方面的画面提升十分明显，对细节的把握相当到位，16：9的高解析度画面以及近乎奢侈的光影效果，都似乎是在为NBGI的技术力正名，我们有理由相信成品的画面质量会更加惊人。

尽管官方还没有公布雷奥的武术流派，但来自内部的可靠消息，雷奥使用的是八极拳，但他的国籍却是德国。他的相貌和衣着很像《饿狼传说 狼之标记》的主角洛克，流派又与《VR战士》的主角结城晶相同，难道这意味着他是“天生主角命”，一切还得看他在新作中的表现。



■古朴的建筑与夕阳的余辉可谓相得益彰，展现出风雅的神韵

▲[illegible]（[illegible]神庙，有着印度的宗教风格）

▲[illegible]上的[illegible]（战场），[illegible]

新服装！换装系统进化

自《VF4》开创个人资料与个性换装之后，创意十足的系统为传统街机注入了强劲活力，街机厂商纷纷效仿，《铁拳5》虽然落于人后，但在这方面的表现也相当出色。因此，在本作中，开发人员誓将换装系统发扬光大。其实在《铁拳5 暗之复苏》中，换装道具的数量就已经超过《铁拳5》一倍之多，而《铁拳6》更是将道具可安装的部位细分到了10个，这样一来，保守估计道具总数会超出《暗之复苏》3倍以上，对战也许会成为个性化玩家们的“化装武会”。下面就来看看杰克-5(6？)的一套率先公布的新服装。





■安装全套机械部件的杰克，[illegible]

新角色！系列最高人数

和《铁拳5》的两作一样，在本作中同样会出现全新的角色，目前已经确定增加的角色有两名，而且官方已经宣布，本作将是系列有史以来可使用角色最多的一作。因此，新角色可能还不止两个，只是这一次并没有公布新角色的详细资料，仅凭猜测的话，他们的背景中还是会有不少的谜团。

国籍与武术流派不详，服饰中有着印度风情的亚洲女性萨菲娜看上去像尼娜一样不苟言笑，充满了神秘感。而最怪异的还要数她的招式风格，有着类似于爬行动物的动作特征，身形很低，下段起的招式很多，看来是一个实战中需要相当小心的角色。



竞争主角之位的少年



招式最为怪异的女性

新感受！目前的一点展望

从现有情报来看，《铁拳6》的开发度应该只有30%左右。虽然场景画面效果不俗，但人物建模和材质方面进步并不明显，大概也就是少了些锯齿吧，所以，新基板在人物制作方面的真正实力还不能就此判明。在《铁拳》最新的三部作品中已经增加了5名全新角色，个人觉得有些多了，《铁拳6》的两个新角色缺少一定的亮眼度，人气方面需要进一步的扶持。相比用于增加对战以外乐趣的换装，《铁拳》的老玩家可能更关心基本系统的改进。据说《铁拳6》在今年夏天就会公开测试，在此之前应该就会有大量情报公开，以解玩家之馋。因为使用了新基板，所以街机的价格对于国内机厅的经营者来说会有不小的压力。希望《铁拳6》家用机版的[illegible]也能[illegible]，[illegible]3D格斗的两大[illegible]之作早日在PS3上会师。



©1994-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

被选中的凹人与即将迎来终结的世界



曾推出"《女神转生》系列"以及"《女神异闻录》系列"的Atlus近日公布了一款名为《奥丁领域》的原创A·RPG，预定于2007年5月17日发售。《奥丁领域》由曾经制作过SS名作《公主皇冠》的VANILLAWARE公司开发，讲述的是当世界处于毁灭边缘的时候，背负着各自不同宿命的5位主角，或为了摆脱命运束缚，或为了实现夙愿而战斗的故事。由于游戏的所有故事是通过描述伊仰大陆的5本叙事诗来引出的，因此游戏中无论是角色还是场景都散发着强烈的童话气息，使游戏刚一公布便强烈地吸引着玩家。

奥丁领域	Atlus/VANILLAWARE	A·RPG
PS2	オーディンスフィア	日版
	[illegible]	[illegible]日元
	对应周边未定	对应玩家年龄 全年龄

STORY

昔日，借助魔力结晶"Cauldron"的力量，魔法王国瓦伦戴尔拥有了超乎一切的力量。在随后的日子里，伊仰大陆饱受战争的蹂躏，然而就在瓦伦戴尔即将统一整个大陆的前夕，一场突如其来的神秘灾难让瓦伦戴尔王国从此在地图上消失了。为了争夺魔力结晶"Cauldron"，获得难以想象的力量，妖精之国林格弗尔德与拉格纳内布尔王国之间由小规模冲突逐渐升级为全面战争。在之后的很长时间里，势均力敌的双方陷入了胶着状态，为了打破这一局面，拉格纳内布尔王国的统治者魔王奥达因决定亲自率兵出阵。另一方面，伊仰大陆上另一大国塔塔尼亚的国王埃德蒙德，在宫廷魔术师维尔兹鲁的蛊惑下堕落成为了"傀儡之王"……

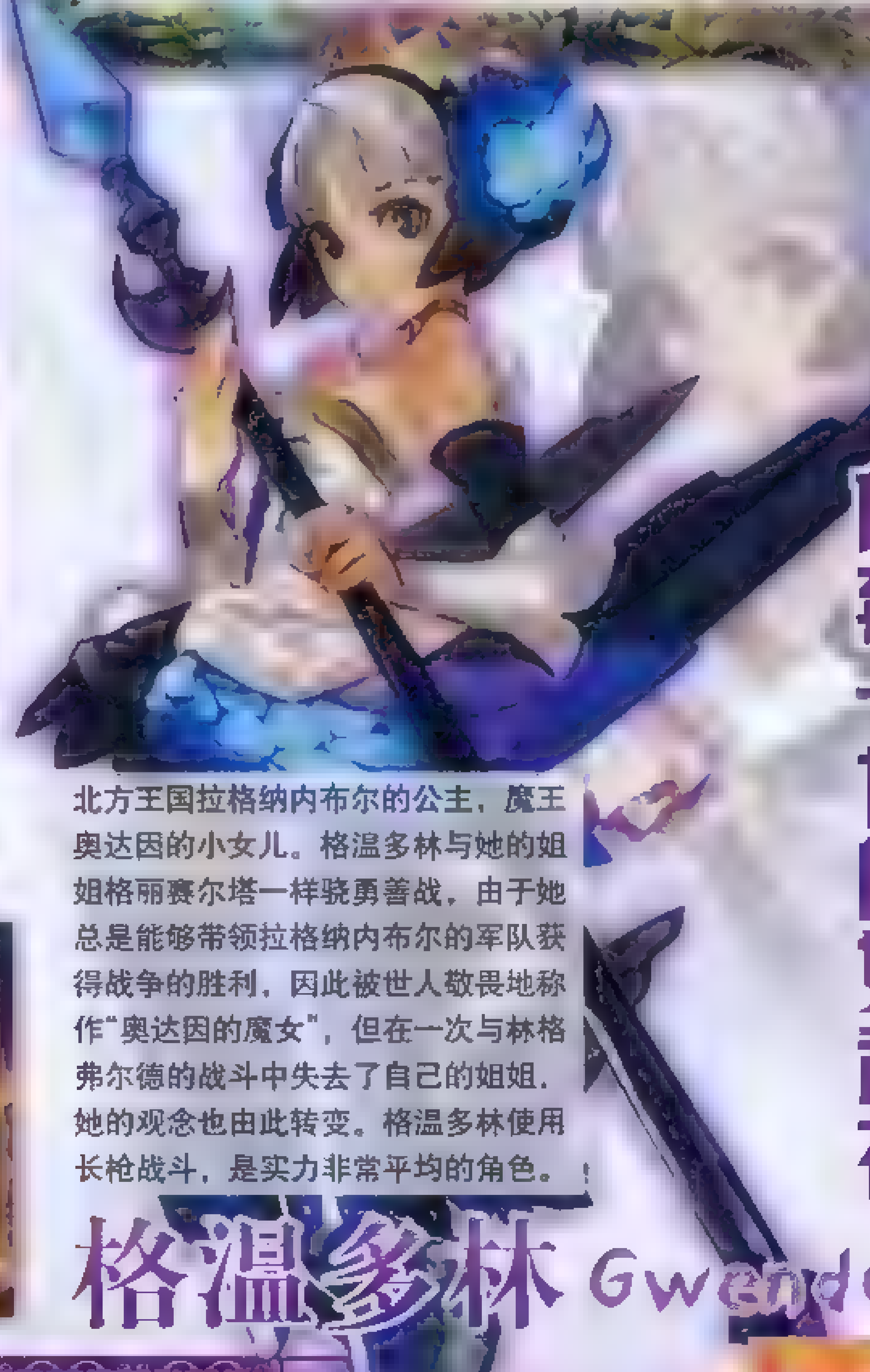
"世界将因兽、死之王、炎、大釜、战争这5大灾难而灭亡"，正如在"终焉的预言"中所揭示的一样，在争夺的战乱中，世界正在走向灭亡……

文 十六夜　美编 菲菲





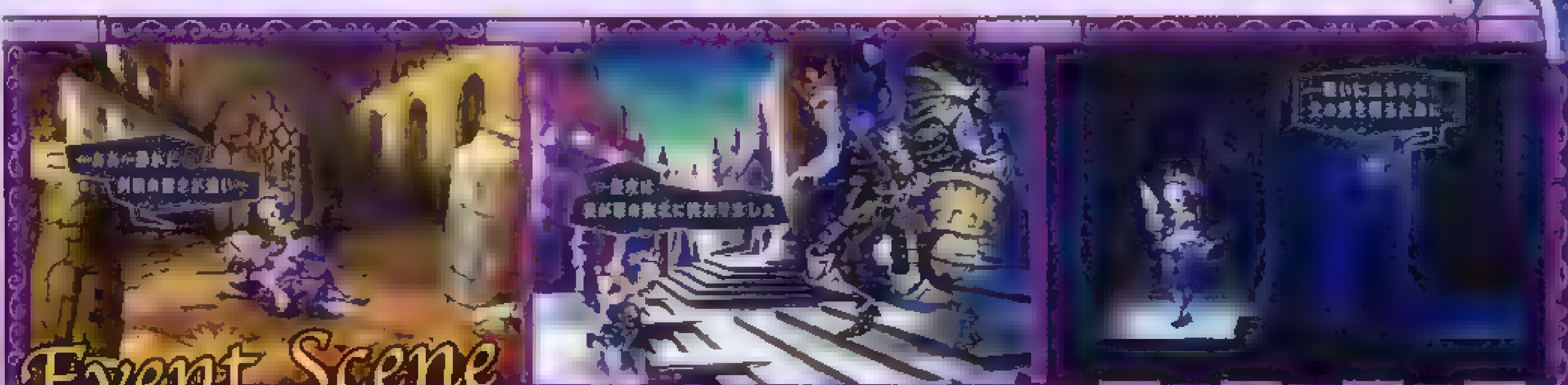
◀格温多林使用的武器为长枪，攻击和移动能力都很优秀。

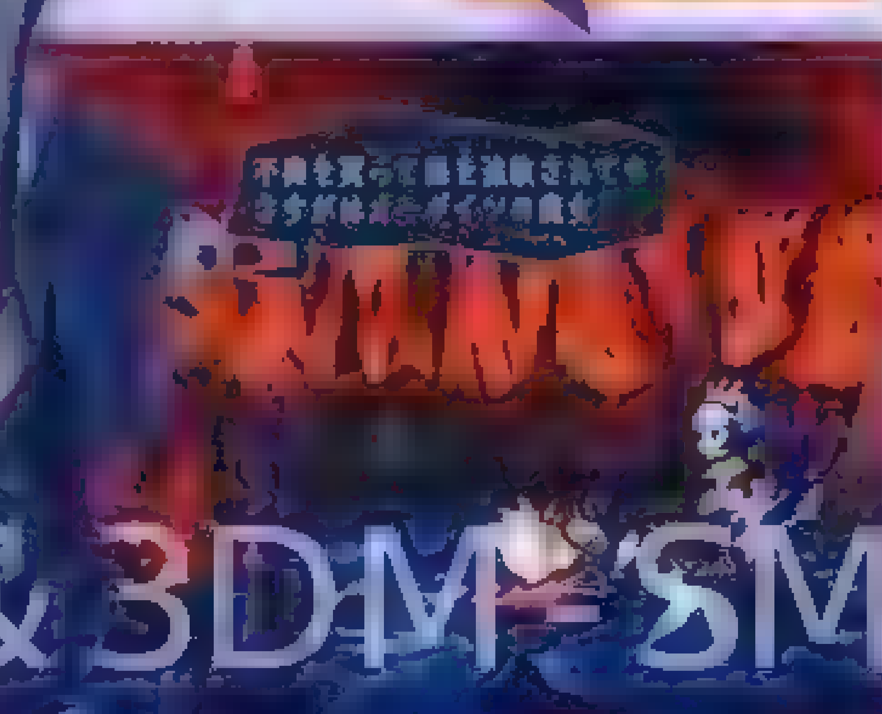


为实现父亲的愿望而放弃一切的女武神

北方王国拉格纳内布尔的公主，魔王奥达因的小女儿。格温多林与她的姐姐格丽赛尔塔一样骁勇善战，由于她总是能够带领拉格纳内布尔的军队获得战争的胜利，因此被世人敬畏地称作"奥达因的魔女"，但在一次与林格弗尔德的战斗中失去了自己的姐姐，她的观念也由此转变。格温多林使用长枪战斗，是实力非常平均的角色。

格温多林 Gwendolyn



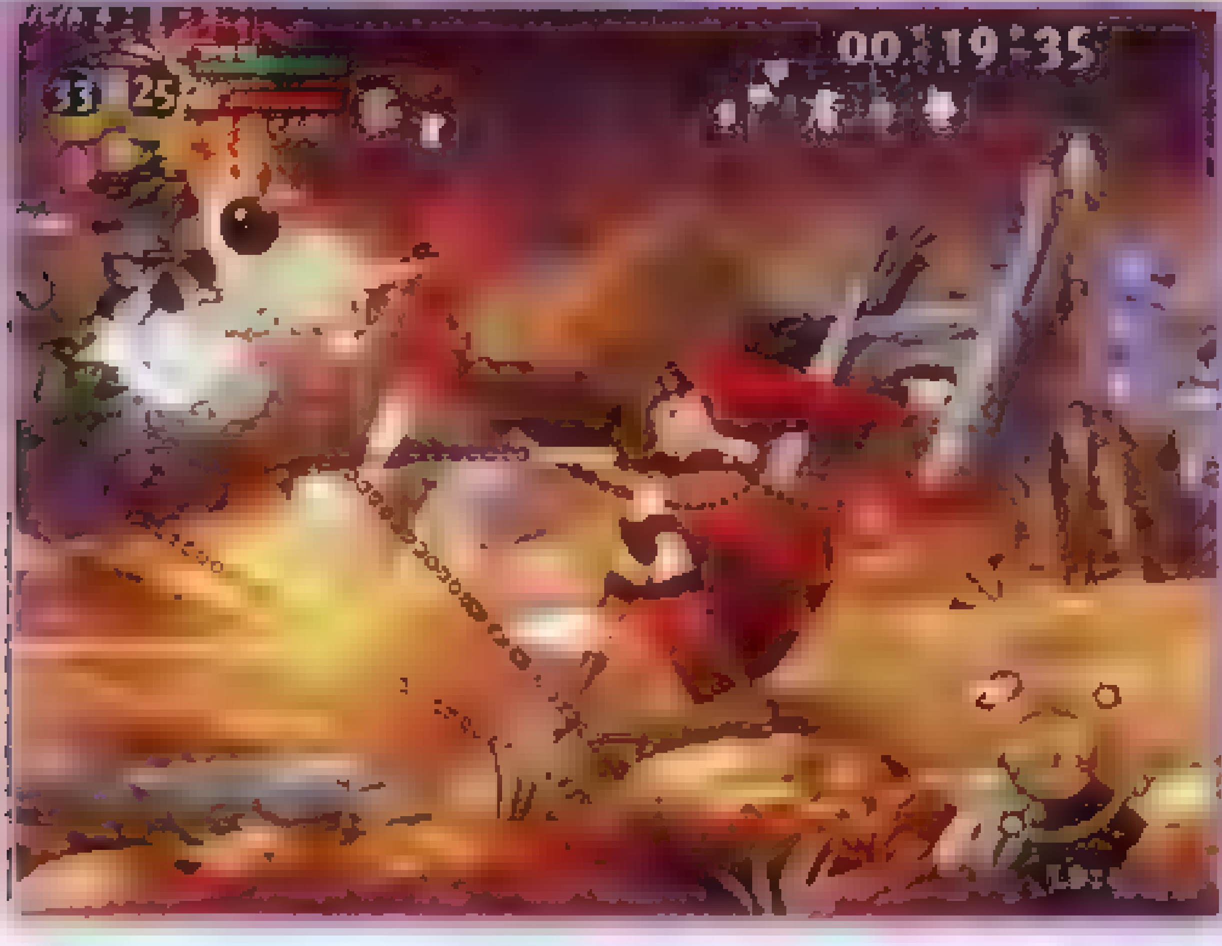


Event Scene

在一次与妖精之国林格弗尔德的战斗中，拉格纳内布尔军不仅受到重创，格温多林更失去了自己的姐姐格丽赛尔塔，然而回到都城后，父亲奥达因连一句安慰的话都没有说，此时格温多林对父亲的感情开始发生改变……

©ATLUS CO.,LTD 2007 ALL RIGHTS RESERVED

&3DM-SM
www.plumbook.c



蓓尔贝特是不明原因突然灭亡的瓦伦戴尔王国的公主。逃过一劫的她现在与哥哥以及其余国民隐居在森林的深处。根据亡母的预言，蓓尔贝特和哥哥都无法逃出"死之诅咒"命运的束缚，但即便如此她还是想向命运挑战。



被「死之诅咒」命运束缚的亡国公主



蓓尔贝特 Velbet

找到蓓尔贝特等人藏身地的密使带来了亡母的预言，蓓尔贝特不仅得知了自己背负的"死之诅咒"命运，更听到了关于"世界终焉"的消息。

Event Scene





身中兽化诅咒的悲剧王子

科尼利厄斯 Cornelius



科尼利厄斯原本的身分是古国塔塔尼亚的王子，在某一天前往与蓓尔贝特约会的途中中了神秘人设下的陷阱，当他再次醒来的时候发现自己被变成了矮小的兽人。不仅如此，当科尼利厄斯返回王宫时，已经成为宫廷魔术师维尔兹鲁手中傀儡的国王埃德蒙德更是下令抓捕自己的儿子。科尼利厄斯使用的是宝剑，由于他身形矮小，因此灵敏性与攻速都非常高。

科尼利厄斯一直都是维尔兹鲁的眼中钉，在一次外出途中科尼利厄斯中了诅咒被变为兽人，不仅无法向恋人告白，更被自己的父亲追捕——

Event Scene





◀玩家的表现决定故事的发展方向

系统解说 游戏的流程

游戏如同童话故事一样，由一位阅读描写伊仰大陆叙事诗的女孩为玩家娓娓道来。总共5篇叙事诗虽然分别讲述5位主角，但共用一个时间轴，玩家能够从不同角色的视角观察同一事件。[illegible]外，同[illegible]色[illegible]会因[illegible]玩家[illegible]体表现[illegible]生分支[illegible]造玩家自己的叙事诗。

&3DM-SM

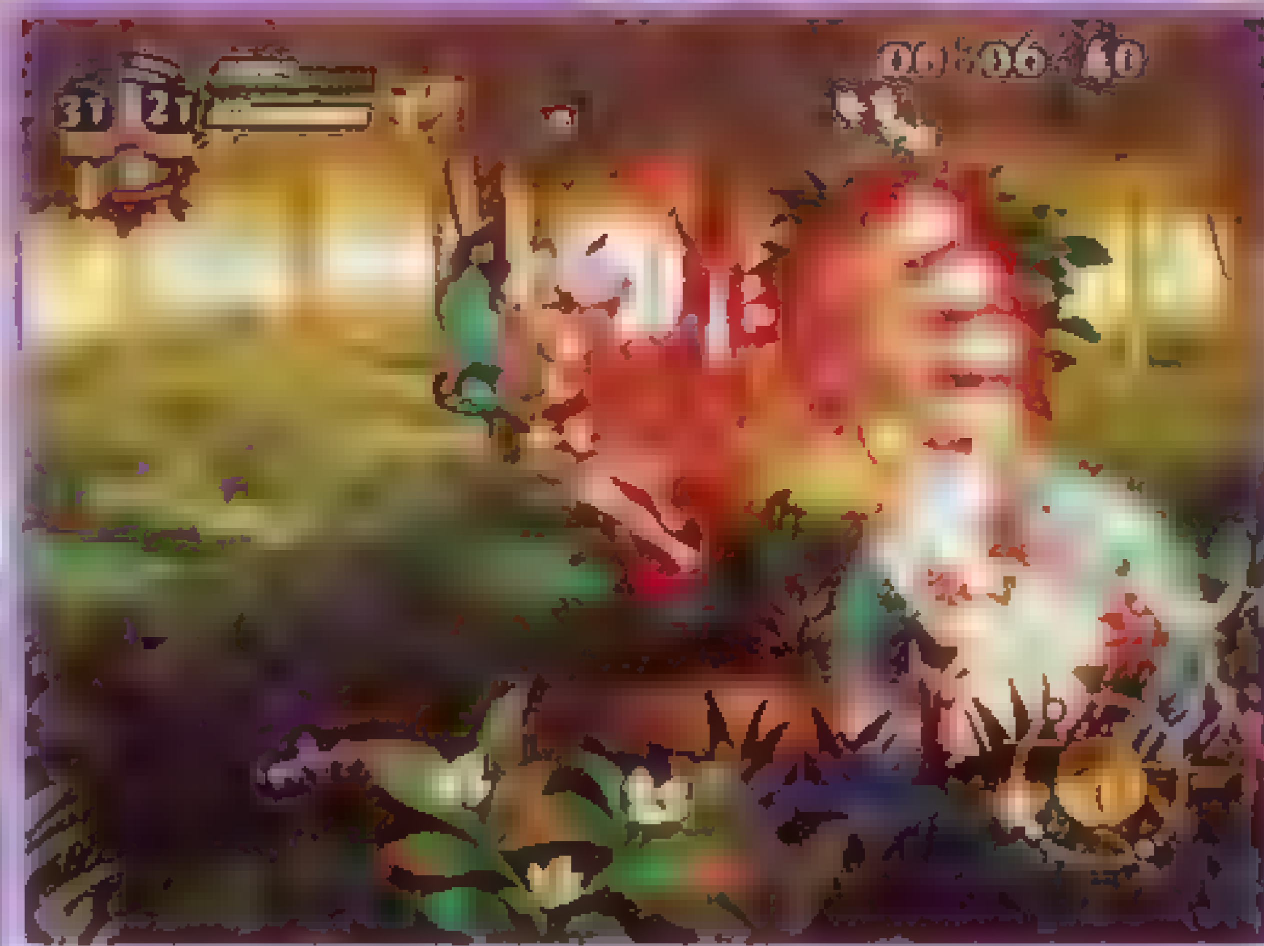
www.plumbook.cn

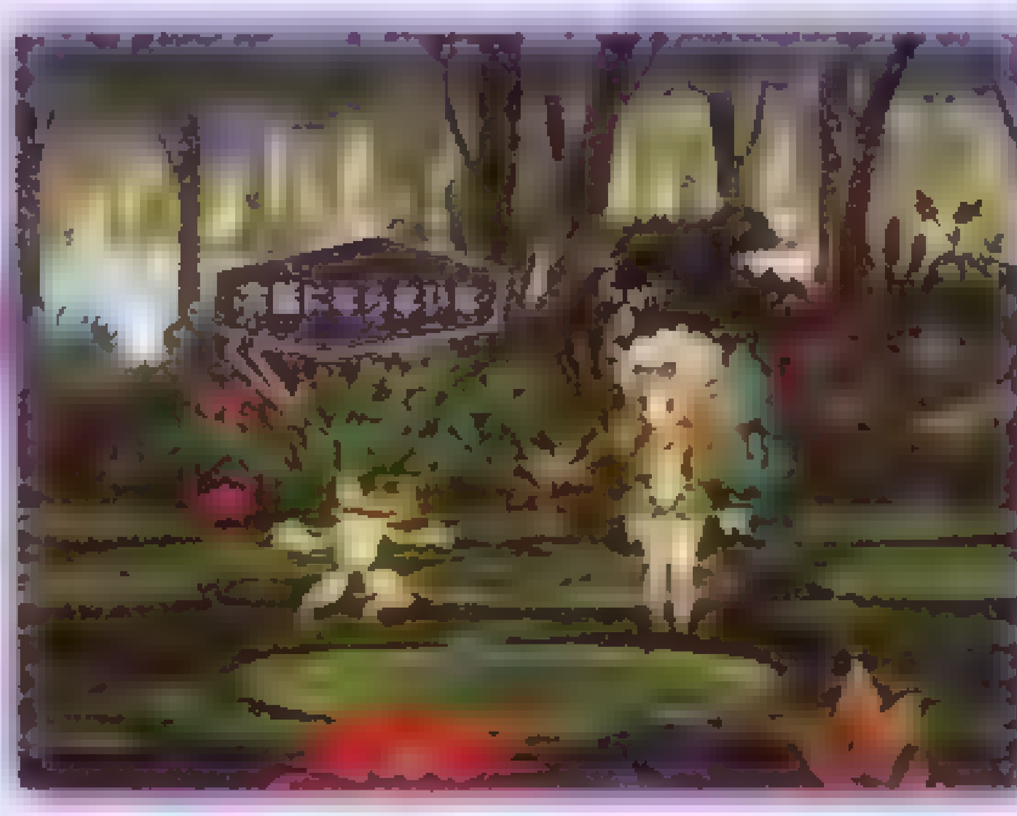


妖精之国的年幼女王

默西迪丝 Mercedes

原本是妖精之国林格弗尔德女王艾尔菲利亚的独生女。但由于女王在领军与拉格纳内布尔王国的战斗中落败失去了生命，默西迪丝成为了妖精之国最年轻的女王，因此她需要面对的问题将更多。默西迪丝不仅轻巧、灵活，更擅长使用弩枪攻击中远距离的敌人。另外，身为妖精的她还能够在空中飞行。





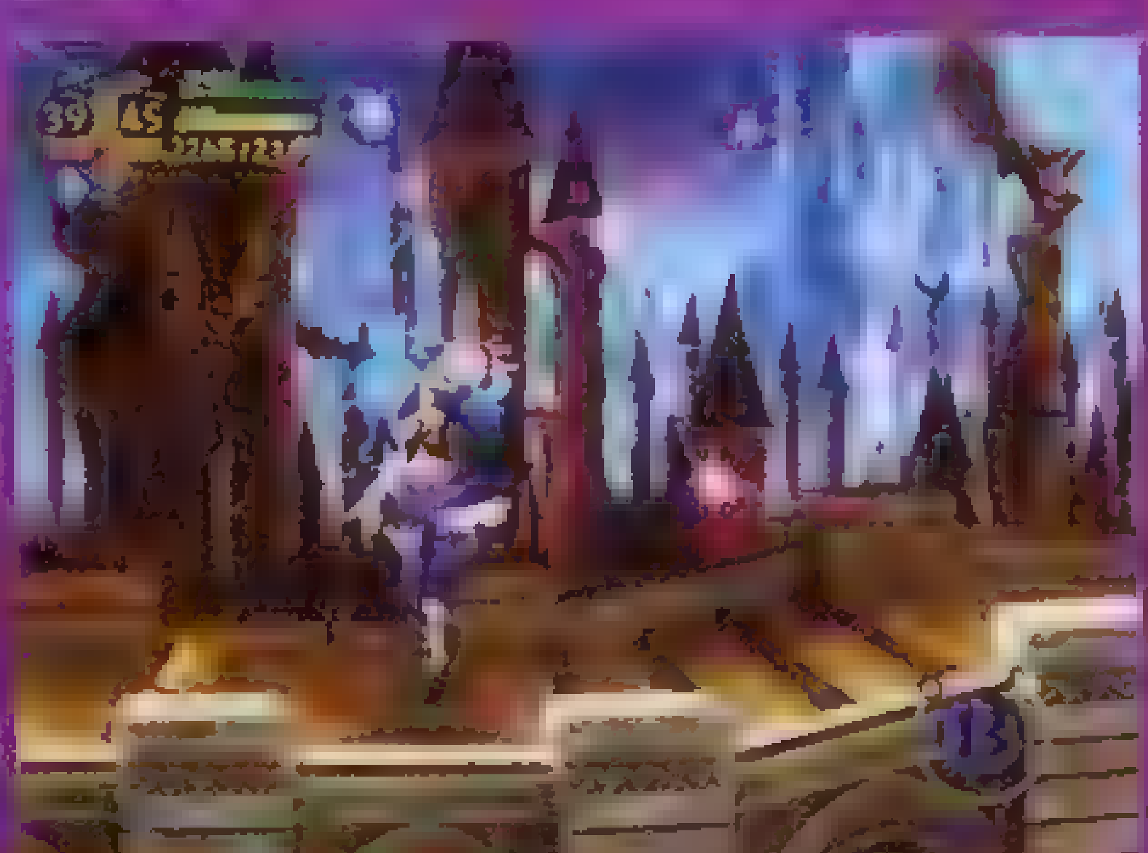
默西迪丝的母亲女王艾尔菲利亚在与拉格纳内布尔王国的战斗中失去了生命。虽然在临终前女王将自己的爱女托付给了自己的部下，但这些人却并不认为年幼的默西迪丝应该为王——

Event Scene



系统解说 技能强化

战斗中玩家打倒敌人后能够获得"魂"。通过消费固定数量的魂玩家能够让手中的武器习得各种技能。除此之外，玩家还能够利用魂种植神之花园中的植物，获得包括回复道具在内的各种奖励道具。





▶游戏中角色的技能不仅种类丰富而且画面效果非常有魄力。

奥斯瓦德 Oswald

受暗之力诱惑的黑衣魔剑士





"杀龙之魔剑使"奥斯瓦德，这个林格弗尔德佣兵的名字在战场上无人不知无人不晓，而他那身漆黑的装束直接预示着死亡的降临。奥斯瓦德原本是个弃婴，精灵族的梅尔温将还是婴儿的他抱回村落抚养成人。精通剑术的奥斯瓦德偶然机会下获得了诅咒之剑，这让他无论是在攻击力还是攻击速度上都有了惊人的提升。



▲奥斯瓦德不仅攻击力高，更能够发动黑暗形态。



&3DM-SM
www.plumbook.cn

这回是真·三国无双×战国无双！

三月无双再临！



無双OROCHI

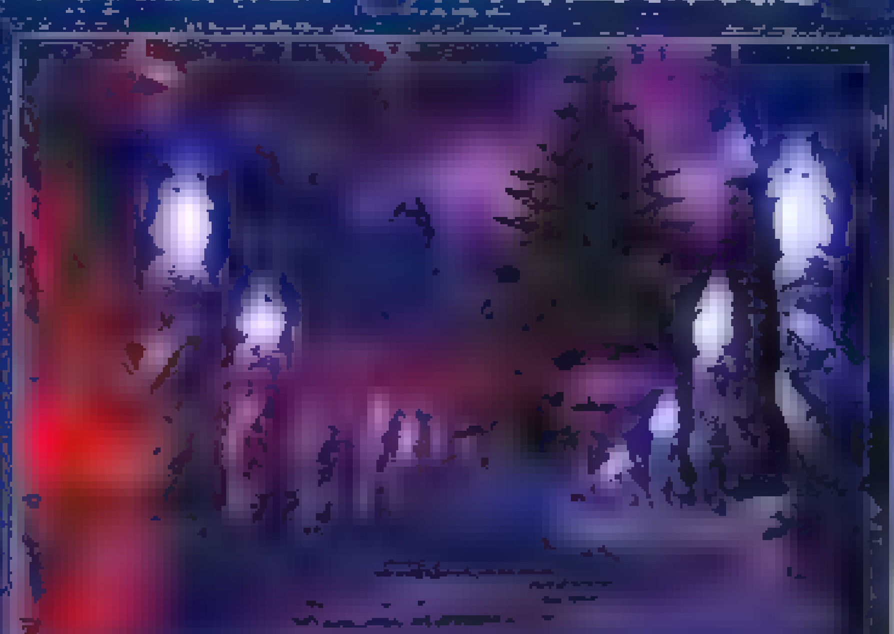
无双大蛇	Koei	ACT
PS2	无双 OROCH	日版

自从在《激·战国无双》中体验了战国武将对三国武将的快感之后，我们就一直盼望着这两大阵营能够再次激情碰撞。而光荣似乎洞察了玩家的心理，在PS2行将就木之际给我们带来了《无双大蛇》这样一款作品。游戏在融合两大系列各自的优点之后，又加入了不少全新的要素，而多达77人的史上最强阵容也令人心动。最强的无双狂飙，就在三月刮起！

OROCHI=远吕智=大蛇

如果你对《格斗之王》系列"稍有了解的话，一定知道本作原文标题中的"OROCHI"就是"大蛇"，也就是日本神话中有名的八歧大蛇。在本作中，77名无双豪杰的共同敌人是魔王远吕智，拥有压倒性力量的远吕智突然降临于世，他将日本战国时代和中国三国时代融合起来，并向各位英雄发起了挑战。这个远吕智究竟是何许人也？其实"远吕智"在日语里也是"大蛇"，其发音同样是"OROCHI"。

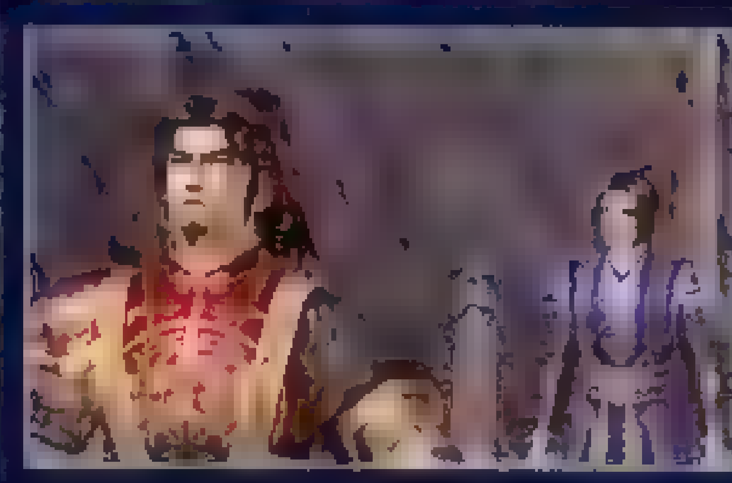
本作的战场是由远吕智创造出来的异世界，这个异世界实际上就是时空扭曲的三国时代和战国时代，故战场上有可能同时存在着三国时代的街景和战国时代的城堡。





以四大势力进行的故事

本作的故事模式是以势力来进行的，游戏中共分为四大势力，也就是说有4个篇章。不用说，这些故事自然统统都是原创的。每个篇章都是从远吕智已经征服了异世界大半领土的状态下开始的，而各个势力的故事又略有不同。



真·三国无双魏势力

曹操失踪后，魏军由其子曹丕暂时领导。曹丕不知为何与远吕智结成了同盟，并且发兵进攻有原魏军武将在内的反远吕智势力。

真·三国无双蜀势力

刘备不知所踪，失去凝聚力的蜀军也完全瓦解了，就连赵云也被远吕智擒住了。正当赵云快要绝望之际，出乎意料的强援出现了。

真·三国无双吴势力

包括原君主孙坚在内的众多吴将都沦为了远吕智的阶下囚。孙策为了救出自己的父亲，不得不与反远吕智势力交战。

战国无双势力

织田信长、武田信玄、上杉谦信这3位大名还在独自与远吕智大军对抗，但由于积怨太深，从来不互相援助。

©2007 KOEI Co.,Ltd. All rights reserved.
www.plumbook.cn

三人一组的游戏方式

本作可以选择的角色多达77人！这77人其实就是把两个系列的所有角色加了起来，仅去掉了《真·三国无双2》中的伏羲、女娲，以及《战国无双2 帝国》中的佐佐木小次郎、柴田胜家。在游戏的选人画面中，这77名角色被分为6个阵营中。

人数增加自然是一件好事，不过一想到有77个角色要练，这也算是一项浩大的工程了。幸好本作变为3人一组进行游戏，这样算下来工作量大减。而且在游戏中玩家可以用L2和R2键瞬间切换角色，而待机中的角色会慢慢恢复体力。



画面效果有着明显提高！



无双七十七将

魏 曹操、夏侯惇、夏侯渊、典韦、许褚、张辽、徐晃、司马懿、张郃、甄姬、曹仁、曹丕、庞德

蜀 刘备、关羽、张飞、赵云、马超、黄忠、诸葛亮、庞统、姜维、魏延、月英、关平、星彩

吴 孙坚、孙策、孙权、周瑜、吕蒙、陆逊、黄盖、太史慈、甘宁、大乔、小乔、孙尚香、周泰、凌统

他 张角、董卓、吕布、貂蝉、袁绍、孟获、祝融、左慈

战1 织田信长、伊达政宗、武田信玄、真田幸村、上杉谦信、杂贺孙市、服部半藏、前田庆次、阿市、浓姬、明智光秀、森兰丸、阿国、女忍者、石川五右卫门、今川义元、本多忠胜、稻姬、羽柴秀吉

战2 德川家康、风魔小太郎、直江兼续、浅井长政、立花闾千代、岛津义弘、宁宁、石田三成、岛左近、宫本武藏

新系统：角色类型
ATTACKER TYPE

接下来将为大家公开本作的新系统：角色类型。游戏中的77名角色被分为力、技、速3种类型，每个属性都有独有的类型动作、固有技巧和强化能力。固有技巧和强化能力是自动学会的，而类型动作是以R1键发动的技巧，是游戏的精华所在。不过L2/R2键换人、R1键类型动作、L1键防御，看来"《战国无双》系列"特有的翻滚被取消了。



◀在画面左下方会显示3名队员的状态，而头像下的光圈颜色对应其各自的角色类型。

力	代表人物：吕布、关羽、张飞、本多忠胜、前田庆次
类型动作	必杀技：消耗无双槽发动的实用技巧。效果多种多样，如大幅提升攻击力和攻击速度、单击威力暴增十多倍等等。
强化能力	超级护甲：玩家的攻击动作不容易因受到攻击而中断。



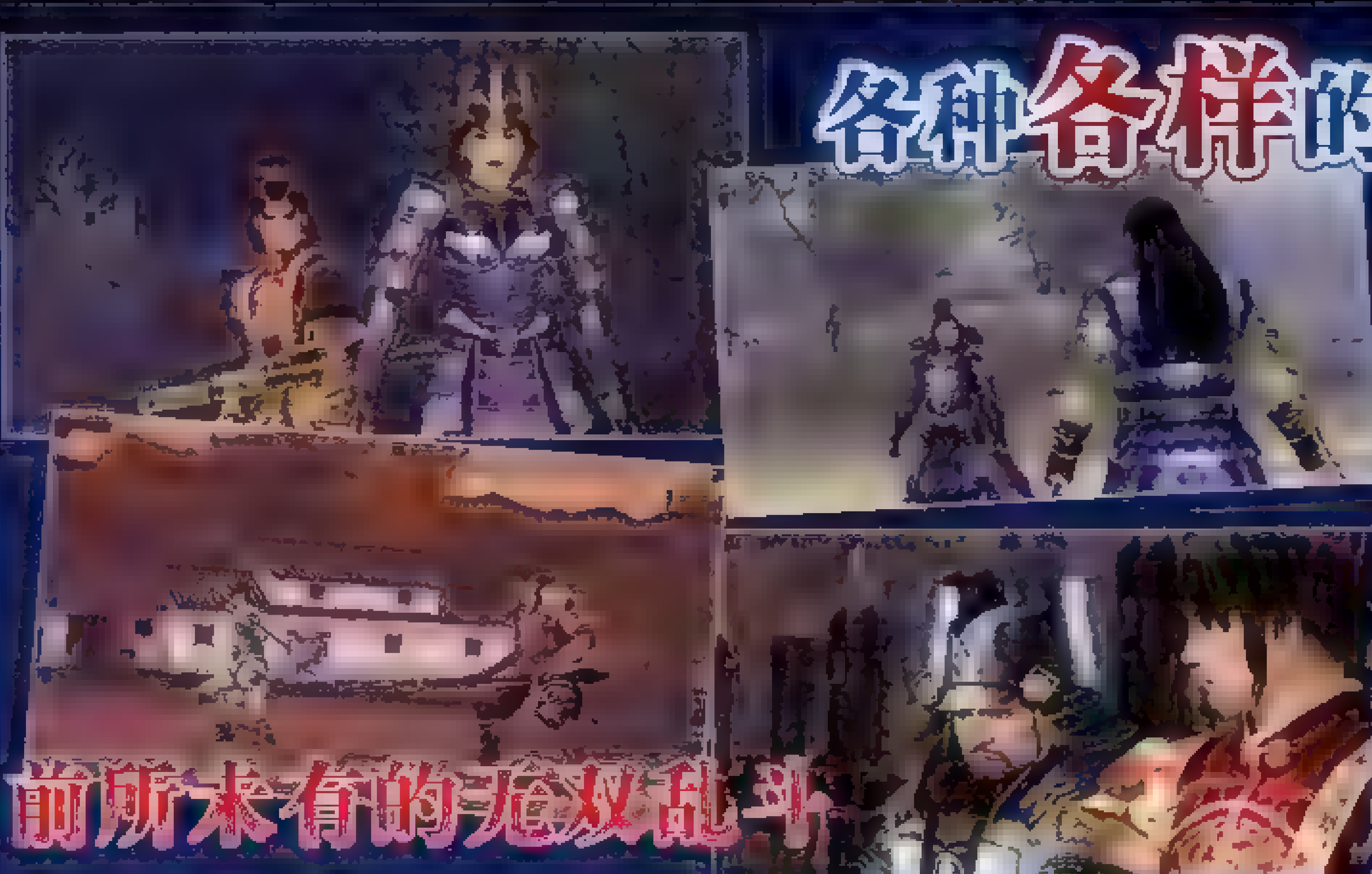


速	代表人物：曹操、甄姬、周泰、明智光秀、浓姬
类型动作	连携技：可取消攻击动作，从而方便地接续其他攻击。配合方向输入R1键，更会产生防御不能、全身无敌等效果。
固有技巧	空中冲刺：在空中进行跳跃，可以进行带有无敌时间的空中冲刺。
固有技巧	跳跃取消：攻击动作可以用跳跃来进行取消。

技	代表人物：周瑜、赵云、刘备、真田幸村、宫本武藏
类型动作	特殊聚力：发动聚力攻击时附加特殊效果，会消耗无双槽，如喷射火焰、分身进行攻击等等。
固有技巧	特别反击：受创时消耗无双槽发动反击。
能力强化	会心一击：聚力攻击对空中的敌人威力增加。



各种各样的奇异事件



前所未有的无双乱斗

多种多样的事件向来都是"《无双》系列"的乐趣所在，当三国武将遇到战国武将会发生什么事情呢？赵云对幸村的枪术对决，曹操和信长的霸主之争，甄姬和浓姬的女王决斗……一想到这些妙不可言的组合就兴奋不已啊，这些可是在其他游戏中看不到的哦



www.plumbook.com

PS2最后的核弹



战神II	SCEA	ACT
PS2	God of War II	

野性难驯的奎托斯

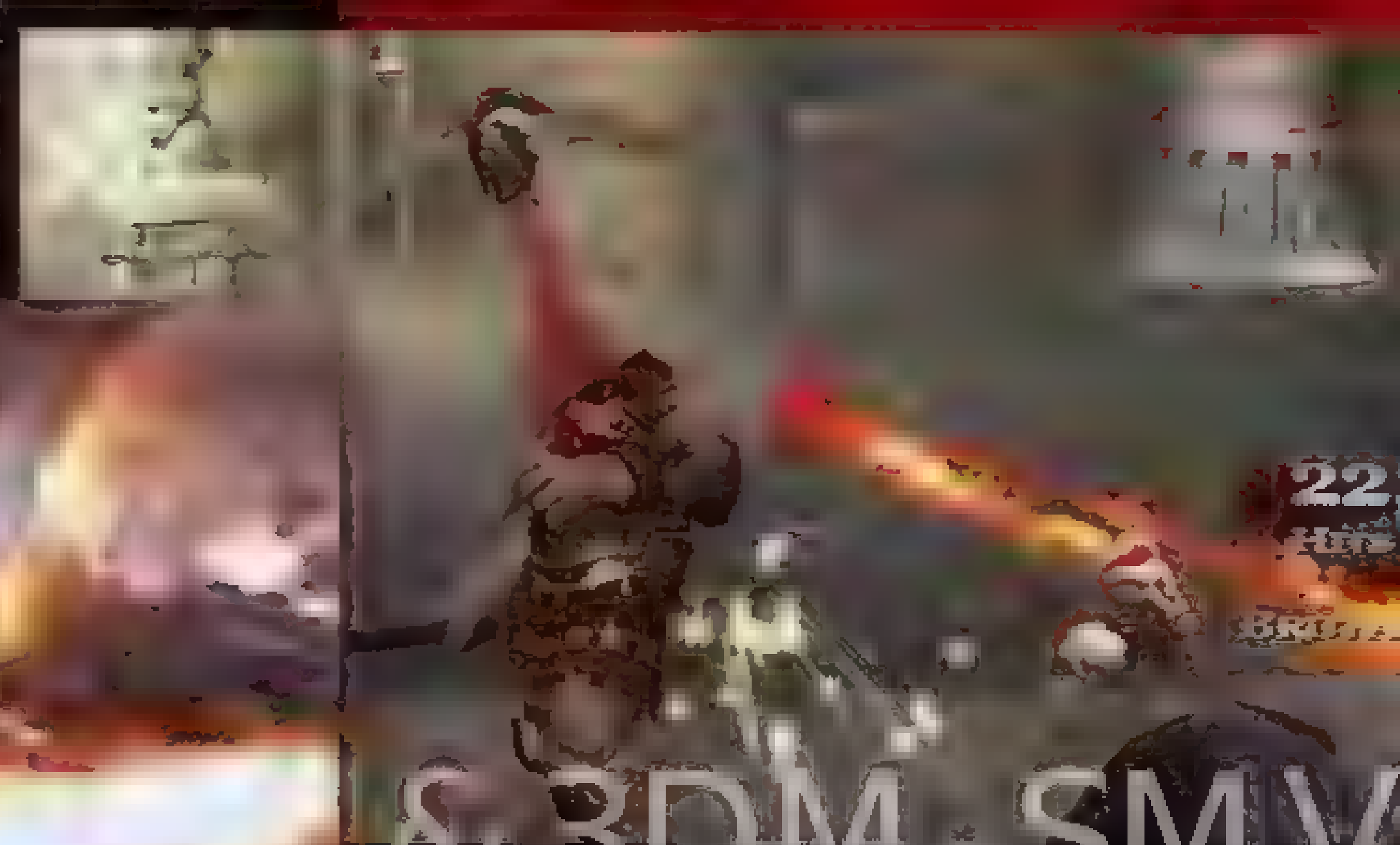


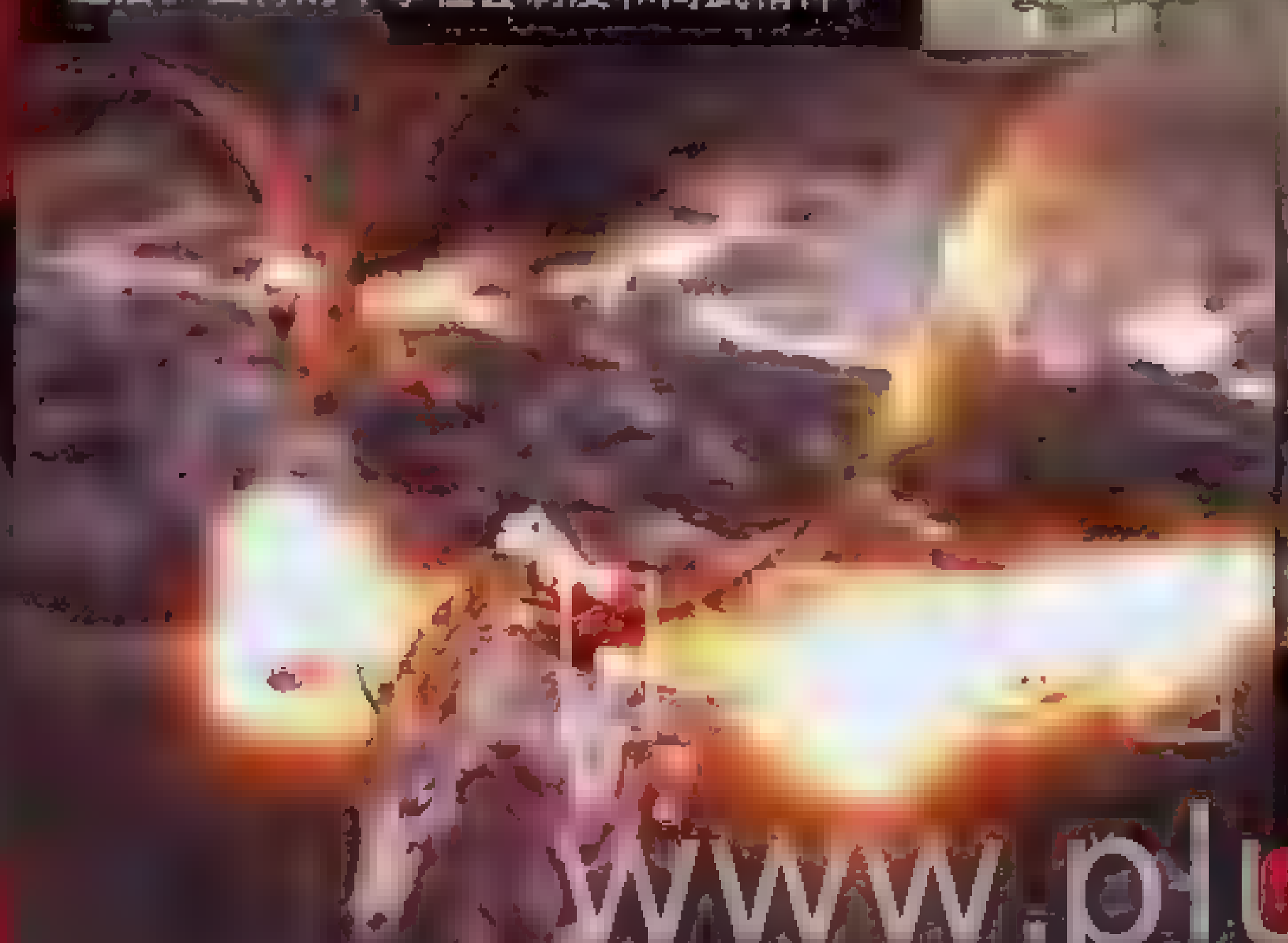
在希腊神话中的神与人同形同性，既有人的体态美，也有人的七情六欲，在错综复杂的矛盾纠葛下，希腊神话似乎蕴藏着宣泄不完的能量。正是依托着希腊神话肥沃的土壤，由SCEA耗资千万美金打造的巨作《战神》从它诞生的那天起就格外夺目。现在我们都能清楚地记得2年前《战神》初代带给我们的那种从未有过的战斗体验。时间过得飞快，3月13日《战神II》就正式同我们见面了，发售前夕关于这款PS2上最后的鸿篇巨制的消息犹如洪水猛兽一般。这次我们将对《战神II》的各方面资料进行最后一次前线报道，其中涉及了游戏的许多花絮和重要游戏内容，希望各位玩家能够提前过把瘾。 文 ACE飞行员 美编 NINA

奎托斯从来就没有为自己无尽的杀戮而后悔过……在《战神II》中我们看到成为新战神的奎托斯依然残忍自私，嗜血成性，甚至变本加厉。显然奎托斯不愿意安安稳稳地作一名本分的神，征服者依然是他最乐意扮演的角色。为什么奎托斯如此野性难驯呢？

古代希腊最强大的城邦，除了雅典，就要数斯巴达。"斯巴达"的原意就是"可以耕种的平原"。传说在斯巴达，刚生下来的婴儿要经过严格的体格检查，长得不壮实的，有疾病的，就扔到山谷里，让他们死掉。尖锐的阶级矛盾和原始社会遗留的习俗，使斯巴达人形成了一种独特的政治制度，整个社会过着军事化的生活，独特的军事社会制度和尚武精神，使它拥有希腊其他城邦无法相比的军事优势，可以想象在这种环境下长大的奎托斯怎可能就这样放弃自己的信仰。

在《战神II》中，奎托斯虽然还没能从过去惨痛的杀妻经历中完全恢复过来，但光复斯巴达的荣耀依然是奎托斯最大的心愿。然而这一举动在他的守护者雅典娜看来是残暴的，是有罪的。对于一个由凡人变成的战神，缺少了雅典娜的庇护的奎托斯立刻成为了众矢之的，所以在《战神II》中将会有更多的希腊神话中的神灵出现，相信游戏的剧情更加跌宕起伏，引人入胜。





▲游戏加入了许多更加剽悍的新敌人供奎托斯屠杀

◀驾乘天马进行空战成为游戏又一史无前例的壮举

&3DM SMV
www.plumbook

《电子游戏软件》 VOL.153 P26-P27

擎天神·泰坦·爱妻·回归

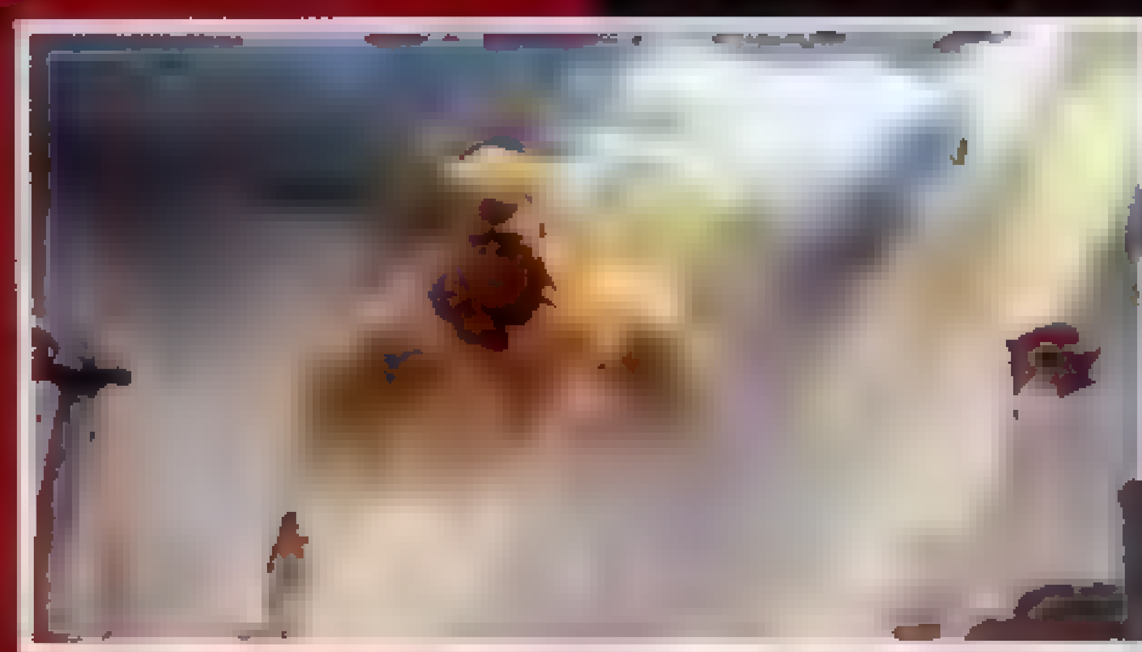

■站在擎天神肩膀上的美妙感觉可能只有在《战神II》才能找到吧

集合众神、新仇旧恨的大汇演将《战神II》的世界观烘托到一个全新的高度上。在本作中众神之神的宙斯将会正式登场，令人意外的是被奎托斯杀死的前战神阿瑞斯也将露面，想来制作人是不会就这样轻易让阿瑞斯退出《战神》的舞台的。前作中出现的巨人泰坦相信给玩家留下极其深刻的印象，关于泰坦一族的故事将会在《战神II》中继续诉说。游戏中还会出现巨人泰坦的巢穴场景以及由擎天神躯体构建的宏伟场景，传说中擎天神(阿特拉斯)被宙斯降罪来用双肩支撑苍天，奎托斯在他面前就犹如蝼蚁一样渺小。当玩家看到如此大气的场面时，请深深地向SCEA旗下的Santa Monica工作室鞠躬吧。亲手杀死自己爱妻和儿子的痛苦经历将成为奎托斯心中永远的痛，在《战神II》中制作人还要继续撕开奎托斯的这个难以愈合的伤疤，关于爱妻与儿子的回忆片断将不停地出现在游戏中。关于"回归"的主题也是本作富有戏剧性的地方，除了早已经确定被奎托斯斩首的蛮人首领将会复活登场外，据说被奎托斯推下地狱的老船长也会出现，如果真是这样的话，《战神II》简直是挖空了心思讨好玩家了。

伊卡罗斯的翅膀

前不久官方正式公布了奎托斯将具备一定的飞行能力。希腊传说中伊卡罗斯乘着他父亲做的人工翅膀逃离克里特时，由于离太阳太近导致粘翅膀用的蜂蜡溶化了，最后掉进了爱琴海身亡。《战神II》的奎托斯利用伊卡罗斯的翅膀也可以飞翔，用以跨越比较大的沟壑。不过确切的说奎托斯具备的只是滑翔能力，并不能长时间停留在空中。早在初代制作人就有想法让奎托斯具备飞翔能力，可惜由于种种原因没有实现，而《战神II》便完成了这个设想。

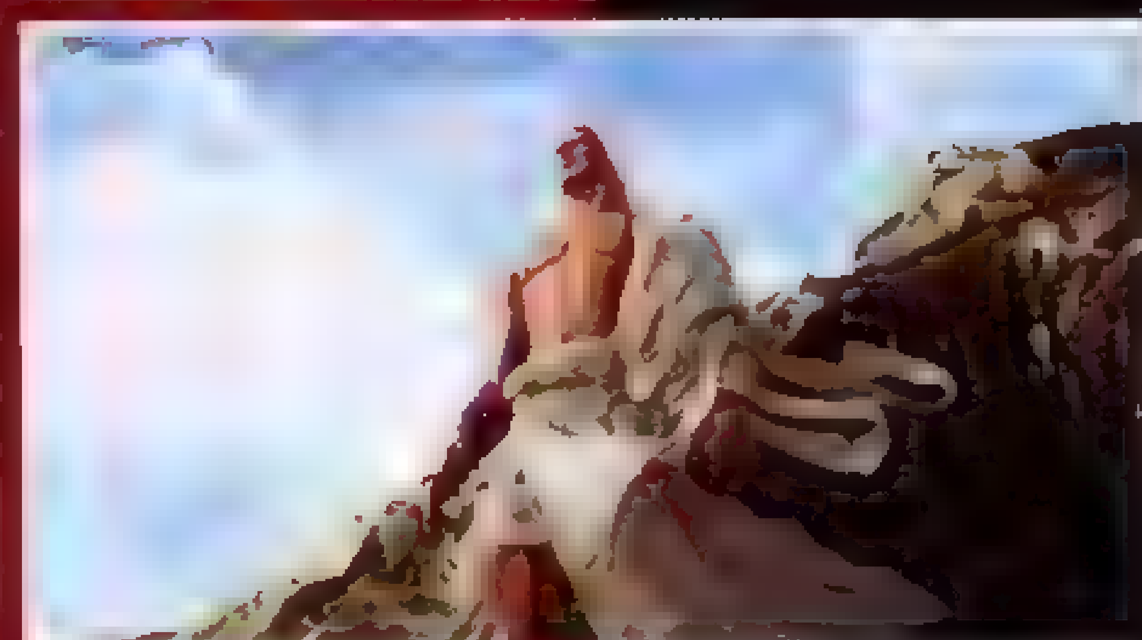

▲伊卡罗斯翅膀的外形非常人工化，显得十分强硬。


▲首作中的泰坦巨人这次居然站了起来！

世界七大奇迹之一 太阳神巨像

《战神II》试玩版取自游戏正式版的第一大关的初期的一个小片断，其中让人眼前一亮的就是那座一直追杀奎托斯的巨型雕像。游戏设计这座雕像角色的灵感来自世界七大奇迹之一的罗德岛太阳神巨像。根据记载这座巨像其实是希腊人的太阳神及他们的守护神赫利俄斯(Helios)，由建筑师Chares设计，经过十二年的兴建巨像于公元前282年完工，整座巨像共高33米，以大理石建成，再以青铜包裹，以后更被用作灯塔。但公元前226年的大地震却把这座伟大巨像推倒，脆弱的膝盖成为了巨像的致命伤，巨像从此倒在Mandraki港附近的岸边。公元654年，罗德岛被阿拉伯人入侵，入侵者更把遗迹运往叙利亚，使这个奇观的考察更加困难。

与如此巨大的敌人鏖战时所带来的这种空前魄力将《战神II》的游戏气氛足足提高数个档次。


▲玩家还能观赏到大量制作极其精美的CG动画。

试玩感受与展望


▲与美杜莎姐姐的战斗体现出制作小组过人的匠心

《战神II》的画面表现真的可以说已经远远超越了人们对PS2机能的认识，这次整个试玩版的游戏时间大约10分钟左右，仅仅是让玩家初步感受游戏的震撼。游戏支持16：9宽屏显示，并且支持480p，整体效果令人相当满意。相信试玩版就是游戏第一大关的节选片断，而且魔法与奎托斯使用武器的等级已经升到顶点。奎托斯与太阳神巨像的鏖战其实才刚刚开始，正式版的后续战斗将会越来越疯狂，越来越出乎玩家的意料。值得注意的是Demo版中的"Treasures"模式向我们暗示了《战神II》将包含非常丰富的拓展内容。比如已知的供ACT达人挑战的"泰坦的挑战"模式、"命运竞技场"等等，全部可以开启的选项多达10种以上。制作人一再表示追求重复可玩性是《战神II》最大的进化之一。


▲最后奎托斯将用何种方式干掉巨像，正式版会给玩家出乎意料的答案。

《战神II》小组 最后一次集体会议

2007年2月9日下午4点，《战神II》制作团队最后一次的集体会议召开了。会议内容除了感谢全体制作人员的辛勤劳动外，也说明了一下长假完毕后大家面对的一些调整以及下款游戏项目的初步规划。会议结束后，制作小组就正式放长假直到3月底。每个人拿到两顶印着游戏logo的帽子，一顶黑的，一顶米色……有些制作人员抱怨Logo的边框配色有点土。


■好想要一顶帽子……虽然不怎么好看。

©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

3月对于游戏业界而言其实算一个小旺季，因为大家都想在这个财年有一个更好看的帐本，而3月就是厂商一年的最后一搏。

经过了春节长假，现在已经有很多值得玩的游戏已经发售或者即将发售，对于玩家而言足以在一个时期内不至于闲着。作为最后的辉煌，相信今年PS2会有一些值得玩的作品，因为一般一台主机在末期往往会有很多经典的游戏出现，就让我们拭目以待吧。

每一年最后的疯狂就要来了，大家都抓紧了钱报准备迎接挑战了吗？可要看准，别轻易出手啊。

龙珠Z 遥远的悟空传说

永远的龙珠，永远的传说


▲故事模式中得到的卡片可以在鉴赏模式中随时查看。

本作是NBGI基于TV版《龙珠Z》剧情所制作的一款使用卡片来进行游戏的RPG游戏。相信经历过FC时代的玩家，不会对这种游戏类型的《龙珠》游戏陌生，在游戏中玩家将遇到众多TV版中的原著角色，收集玩家心目中最爱的角色将是一个非常有趣的过程。

游戏的大部分时间是在地图画面中进行的，在地图中使用卡片可以根据卡片的数值移动，在移动中遭遇敌人即可进入战斗。根据卡片类型的不同在战斗中可以使用道具或必杀技，灵活运用手中持有的卡片才是胜利的关键。将敌人打倒后不仅能够提升角色的能力，还可以通过得到的胶囊对角色的各种单项属性进行提升，角色的"技能等级"提高后不但可以降低发动必杀技需要的星数，还会习得更高级的必杀技。

NDS | RPG | NBG[illegible] | 预定2007年3月21日


▲在界王星中是可以从界王那里修行的哦。


▲游戏支持一卡多人联机，让你充分享受对战的乐趣。

通过NDS的无线通信本作支持最多4人的联机对战，对战可以选择在地球、界王星和亚得拉特星三个星球上进行。最先完成胜利条件收集到最多龙珠的玩家即可获得战斗的胜利。对战模式中可以使用在故事模式中所培养的角色，但是级别和HP将会被系统限制到一定值。除了故事模式及对战模式外，游戏还增加了收集模式，玩家可以对单机游戏中所收集的卡片进行鉴赏，游戏中全部登场的卡片种类在300种以上。 [文：火云]

最终幻想XII 亡灵之翼

伊瓦利斯新的冒险即将展开

《最终幻想XII 亡灵之翼》（以下简称《FF XII RW》）对于喜爱《FF XII》的玩家无疑是一款值得推荐的作品。游戏的故事紧接着《FF XII》，如果对《FF XII》的剧情觉得还不过瘾的话，那《FF XII RW》无疑是最好的选择。

在这次的故事里梵和潘妮罗再会于古雷巴德斯遗迹，据说这里埋藏着古雷巴德斯的两个秘宝，而巴尔福雷为了得到这个秘宝将梵叫了过来。当他们找到秘宝后触摸它的瞬间，传说的召唤兽伊夫里特出现了。





修特拉尔



巴尔福雷和芙兰所乘坐的飞空艇，原本是军用试作机，搭载有利用压缩魔雾产生能量的强大引擎，能够进行超高速飞行。

芙兰




▲芙兰在本作中显得依旧是那么神秘，不知道她和巴尔福雷会不会有微妙的变化。


▲连O版都还是那么帅。

巴尔福雷最值得信赖的搭档，飞空艇的调整师，维埃拉族的强大战士，年龄不详。维埃拉族对魔雾有着特有的感应力，所以在外族看来他们是最神秘的种族。芙兰知道古雷巴德斯秘宝与"永恒"相关的传说，这次为了达成巴尔福雷想得到它的期望依旧忠心不二地跟随着他。

巴尔福雷



人类青年，23岁，飞空艇"修特拉尔"的主人。作为"热爱天空与自由的义贼"而被许多梦想成为空贼的少男少女所崇拜，在《FF XII》帝国军和义勇军的战斗中与梵一行共同作战，但之后行踪不明。在本作中他为了传说中的古雷巴德斯的秘宝再次出现在梵的面前，但一直称自己为主人公的他这次却说出了"主人公已经引退了"的台词，看来他在故事中依旧扮演着一个重要角色。



诺诺

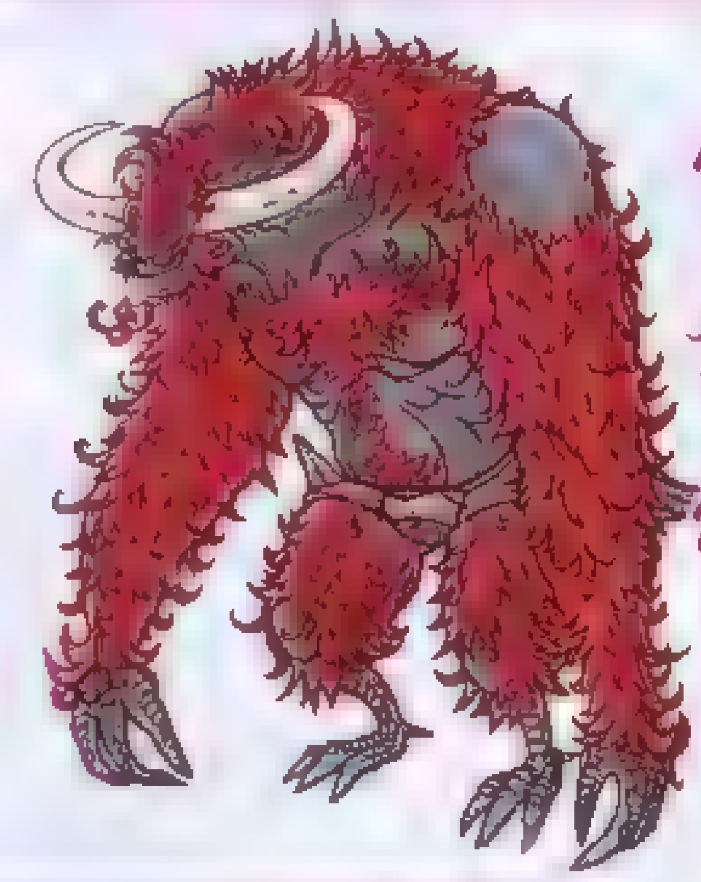


修特拉尔专属机工士，莫古利族的诺诺。

[文：邪魔天使]

NDS | RPG | 日版 | Square Enix | 预定2007年4月26日

伊夫里特




◀与原来的「FF XII」相比，本作的伊夫里特的造型有些变化。

传说中的火之召唤兽，另称为"灼热的霸王"。全身的体毛像火焰一样非常有气势。对同族具有献身精神，据说是"将烈焰般的爱灌注到你身体里"。

www.plumbook.cn

传说迷传说 Vol.2

献给传说粉丝的艳餐

2002年Namco在PS上推出了一款针对“传说FANS”的游戏《传说迷传说 Vol.1》(以下简称《TOF Vol.1》)，这款游戏其实质性质为一张FAN DISC。在《TOF Vol.1》中《传说》中的角色聚集在一起，还有一些原创的剧情和方块迷你游戏，虽然不是正统RPG而是以文字AVG为主，但在FANS中却是很受欢迎。5年后这个作品的第二作《TOF Vol.2》登陆到了PS2上。



在《TOF Vol.2》中收录的《传说》作品都是以藤岛康介做人设的作品，包括了《幻想传说》、《仙乐传说》和《深渊传说》。在作为主要内容的AVG部分本作延续了前作的优点，并从前作的脸部原画表示进化到了上半身大魄力原画表示，并且全语音化。这样一来角色的表情、感情以及性格表现进一步得到加强。目前公布的AVG部分有“幻想篇”、“仙乐篇”、“深渊（缇娅）篇”和“深渊（杰德）篇”4章。

［文：邪魔天使］

PS2 | RPG | 日版 | NBGI
预定 2007 年夏

幻想篇剧情概要

阿琪在精灵之里的森林偷走了精灵之眼，然后采了些蘑菇回来，但大家吃了敏特用这些蘑菇做的汤后第二天却发生了意想不到的事情，而且阿琪和切斯塔的关系也变得有些紧张起来。



▲藤岛康介做人设的三作《传说》人物聚集在一起了。



▲半身的人物看上去很有魄力。

深渊(杰德)篇剧情概要

马尔库特帝国大动荡！杰德、凯、阿妮丝以及雪国的好友（约两名）聚集一起对抗马尔库特国内的大骚动，这次杰德真的生气了……也许……



阿琪·克莱因 CV：今井美香

库拉特斯·阿利昂 CV：立木文彦

缇娅·格兰兹 CV：由香奈

杰德·卡缇斯 CV：子安武人

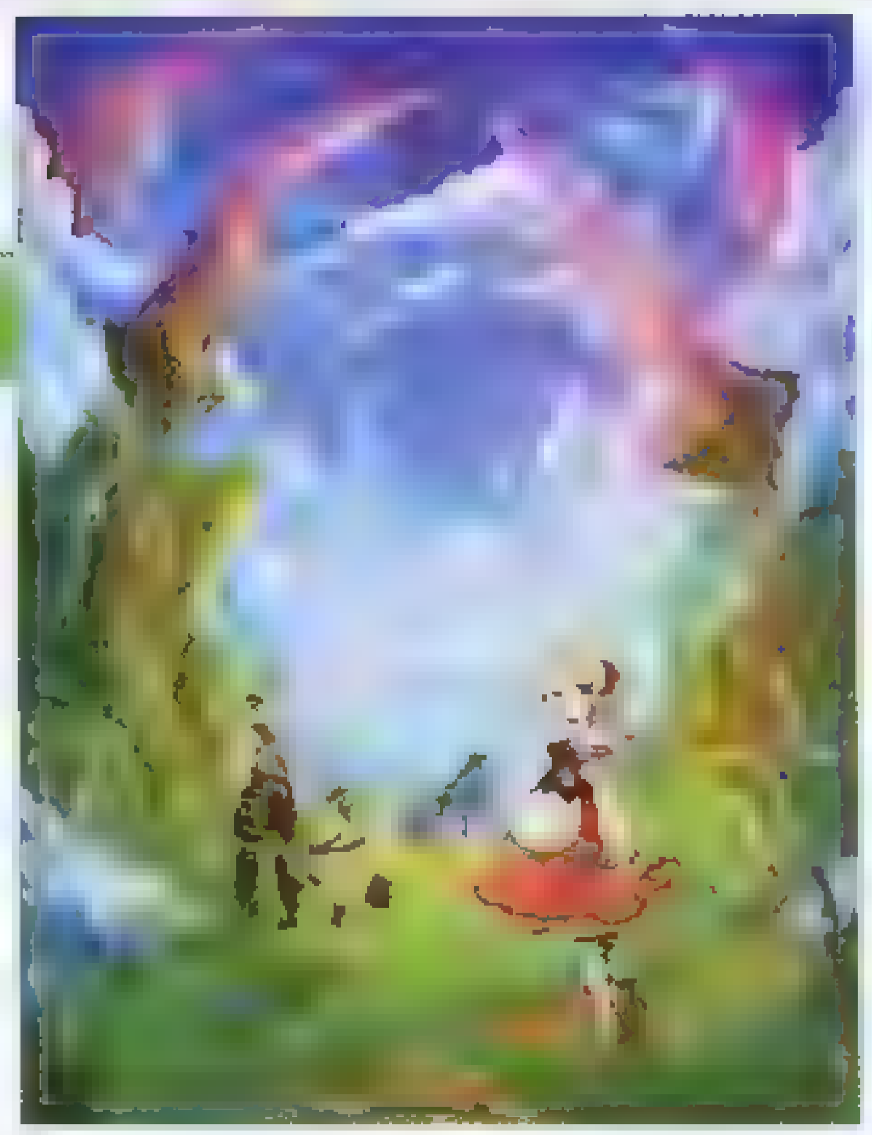
深渊(缇娅)篇剧情概要

讲述了缇娅在小的时候与哥哥的约定。她崇敬自己这个惟一的亲人，并以加入神谕骑士团为目标，但因此也遇到了许多障碍。在这个篇章里我们还会知道她旅行的理由以及她心中无法动摇的决心的秘密。

仙乐篇剧情概要

讲述了库拉特斯一切行为的原因以及他的心中所想，这部分我们将知道在游戏本篇中未曾讲述的库拉特斯四千年前的过去以及他与同伴之间的故事。

信赖铃音 肖邦之梦



X360 トラスティベル ～ショパンの夢～
预定 2007 年 6 月 14 日

在去年TGS的X360游戏展示上，虽然有《蓝龙》、《失落的奥德赛》这样的大作，但真正引起笔者注意的却是这款《信赖铃音 肖邦之梦》(以下简称《肖邦之梦》)。漂亮的游戏画面，具有梦幻般色彩的风格以及新颖爽快的战斗，都给人留下了难以磨灭的印象。

《肖邦之梦》讲述的是有钢琴诗人之称的音乐家肖邦在去世前3小时于梦中世界遇到了一名少年和一名少女，当他看到少年少女那纯洁坚定的心时，命运的齿轮开始静静地转动了。 ［文：邪魔天使］

新颖的战斗

本作的战斗系统是将回合制和真实时间制融合在一起的“分时真实时间战斗系统”，战斗最多允许3名角色上场，按照回合制交替攻击，在行动时间内可以在场上自由行动。

游戏中的关键词是“光”与“暗”，而在战斗中也纳入了“光”与“暗”的设定。每个角色的必杀技都有光与暗的技巧，当发动时角色的站位是位于阳光下还是阴影下这会影响到技的属性。必杀技用一个按键就能使出，相当方便，这样不会让战斗失去真实时间制的爽快感。而光与暗不仅对我方角色，对敌人也有很大影响，这称为“怪物变化系统”，根据敌人的站位是面对太阳还是站在阴影处其外形、强度、名字甚至必杀技都会发生变化，可以说完全变成了另一种怪物了。

光与暗影响必杀技

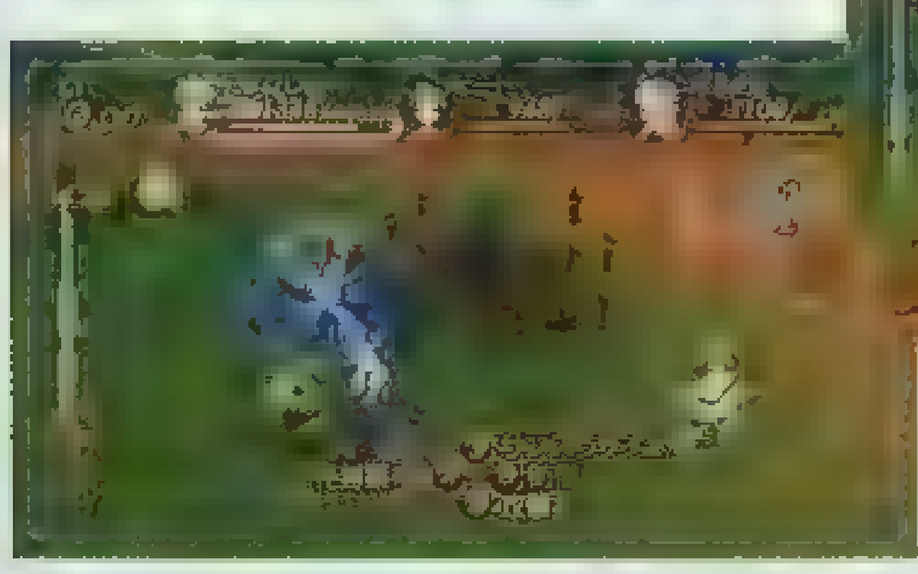


▲当位于有光照的地方时必杀技叫“日光剑”。



▲而处于阴暗的场所时必杀技叫“幻影波”。

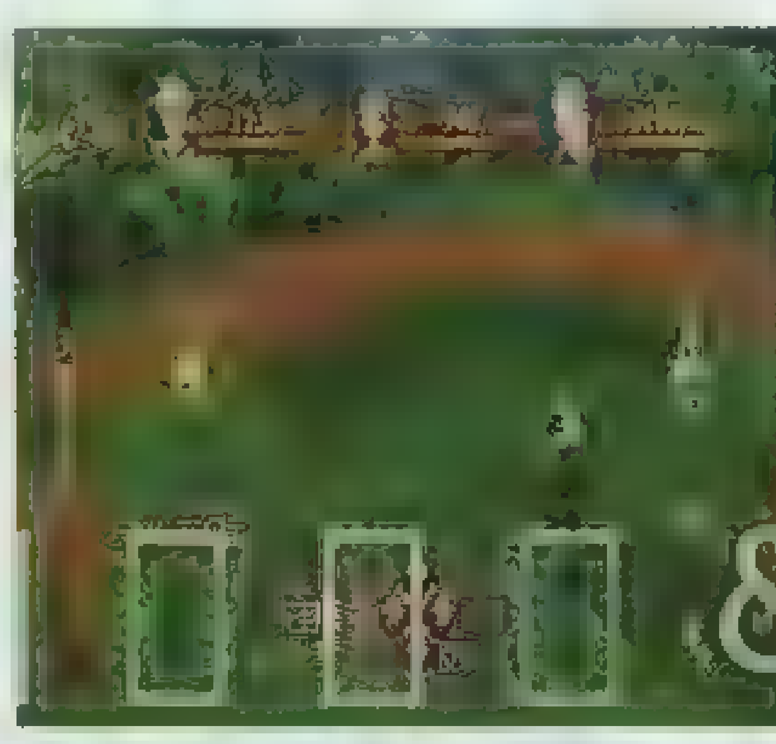
战斗场景





▲下一个回合行动的角色头上会有“NEXT”的标记。

◀当左边竖着的时间槽减完时行动就会结束。





◀当怪物从明亮的地方移动到月影下时形态发生了变化。

&3DM·S

www.plumbook.cn



心跳回忆 Girl's Side 1st Love

让你体验触摸帅哥的快感！

2002年PS2上推出的《心跳回忆 Girl's Side》(以下简称《心跳GS》)让许多女性玩家疯狂，而这次它将以一个全新的形态登陆NDS。本作不仅加入能叫出名字的系统还充分利用了NDS的触摸功能，玩家可以用触控笔触摸一个个帅哥，看着他们在你的触摸下脸红你是不是会有一种快感呢？

直接触摸，心跳加速

本作中玩家可以用触控笔触摸帅哥的脸、身体，根据触摸地点不同他们会有不同的反应，当然，好感度也会随之变化。如果是在只穿着泳裤的时候触摸赤裸的上身……鼻血！



▲触摸的瞬间会出现一些符号，其含义现在还不明。

▼如果好感度高的话触摸之后帅哥会脸红哦。



甜蜜的呼唤

"《心跳》系列"从来都是聘请豪华声优为里面的角色配音，虽然NDS的卡片容量有限但本作中依旧会有15000多句语音，而且帅哥们还会叫出你的名字以及昵称，这也是NDS上第一次搭载这个系统。听着帅哥们温柔地叫出你的名字，你是否会为之融化呢？ ［文：邪魔天使］



▲本作的语音都是经过重新录制的，而且还有新剧本、新结局。



▲游戏开始时就会让你取名字，大家可要慎重啊。

NDS RPG



新的恋爱对象 天童壬

16岁 双鱼座 血型：O型
身高：178cm 体重：59kg

散发着危险的气息，但这对女性而言却有着致命的吸引力。他也有温柔的一面，为了你的学业甚至不会来打扰你，是个有被神秘包围的不良少年。

玛娜传奇～学校里的炼金术士们～

来吧，让我们将调和进行到底

在去年发售的《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》获得不俗的成绩之后，GUST终于在近期公布了一款预定6月发售的"《工作室》系列"全新作品，游戏平台同样为PS2，而且标题中的マナケミア(khemia)在阿拉伯文中也代表着炼金术的含义，可见本次游戏的主旨是要带领玩家探寻炼金术存在的意义。某天主角在森林中意外遭遇了黑猫外型的玛娜精灵是整个故事的开端，而当他向来自炼金术学校的好友讲述自己的遭遇后，他的人生也慢慢发生了变化，这所培养炼金术士的学校也接二连三地发生了不可思议的事件。



▲从官方公布的插图来看，游戏中的同伴数量似乎不少。



维因

本作的主人公，略带邪气的眼神和他手中巨大的爪系武器很容易就能看出他具有不同于常人的力量。

菲罗梅尔

帕梅拉

虽然表面上看起来十分文静，但却是一个对炼金术极度痴迷的女孩，时不时就会让研究室遭遇爆炸事件。

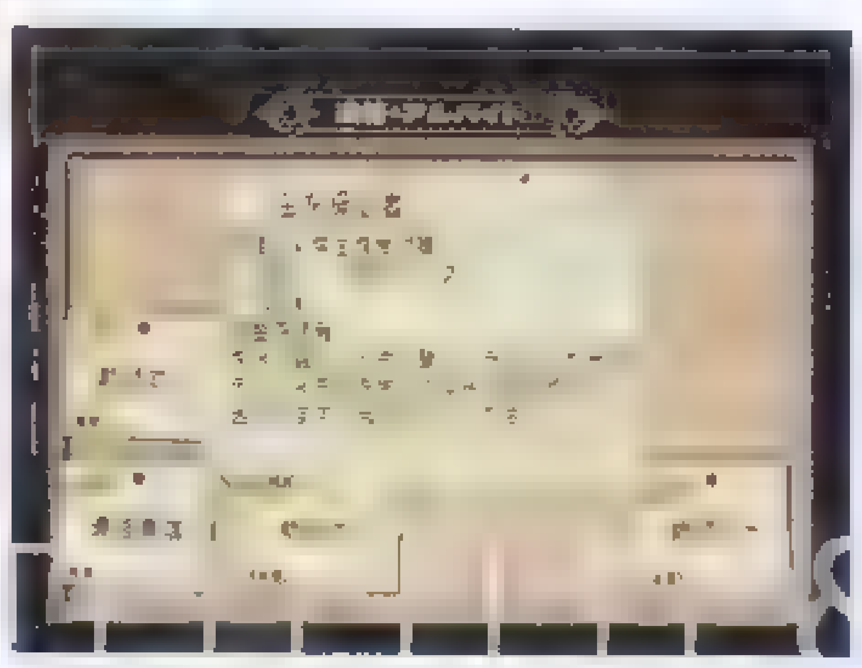
罗克希斯

学校图书馆中居住的幽灵，所有的学生都对她敬而远之，但即使如此，她仍然默默地为大家服务。

来自于大陆有名的炼金术世家，随时都能保持冷静和准确的判断力，但不知出于什么缘故，十分敌视维因。

学习生活初体验

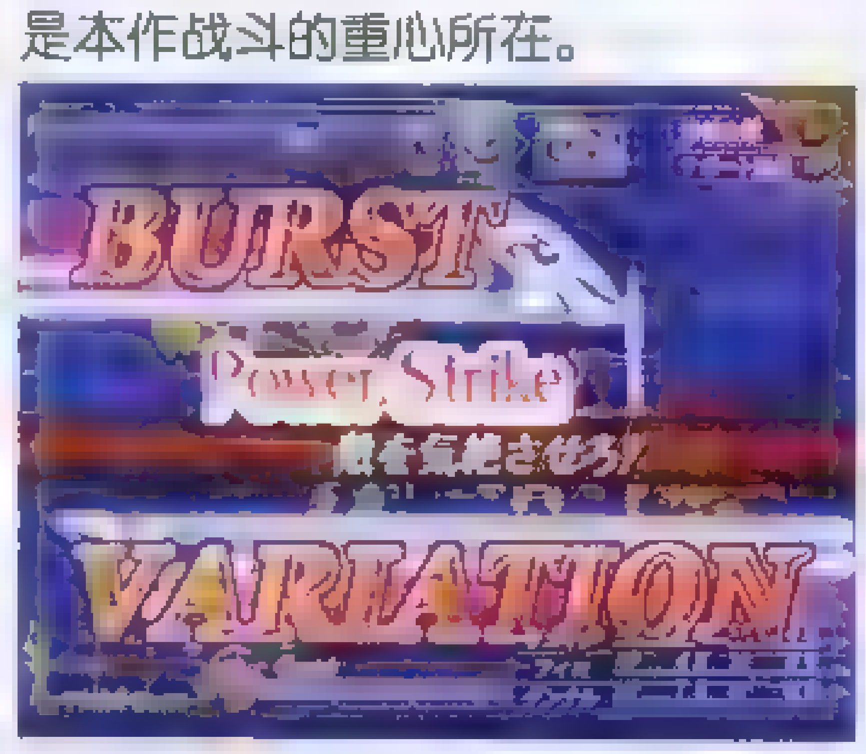
既然玩家是一名学生，那么首要的任务就是要按时完成老师交给的各种课题，完成课题情况的好坏不但决定自己的成绩，有些还与触发主线的相关情节有关。



▲课题仍然是以任务的形式存在，任务数量的丰富程度十分让人期待。

华丽的战斗

本作的战斗系统中仍然存在着《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》中的Burst模式，从画面上的显示看来，Burst模式中可以发动的效果似乎增加了很多，"连携攻击"和"支援连携"的具体作用现在还不得而知，但一定是本作战斗的重心所在。



▲Power Strike应该还存在着让敌人晕眩的其他作用。

多人调合

游戏中调合仍然是不可或缺的重要环节，最让人惊喜的是，同伴也可以帮助玩家进行道具调合，不知道不同的同伴对最后的结果是否存在着影响。 ［文：晴天］

PS2 RPG
预定 2007年6月

www.ruthbook.cn

暗影狂奔



▲3人守住一个口子，完全能感受战斗的激烈。

我们设想一下将刀剑、魔法、各种枪械、未来高科技等这些八杆子打不到一块的元素全部揉到一款FPS游戏中将会产生怎样的效果呢？《暗影狂奔》就是这样一款作品。本作的宣传口号就是：战斗规则将会被改变。游戏的故事背景发生在近未来。当魔法在消失了近5000年后又再度复活。一个环球跨国公司企图控制这些神秘力量，而一群继承了远古种族血脉的战士则发誓要保护魔法力量不受外部世界的染指。一方是为了保护魔法的知识产权，一方是妄图利用魔法控制世界的野心集体，于是战斗开始了。

《暗影狂奔》不但世界观设定得独树一帜，而且画面表现也非常特别，人物造型更接近Q版化而且比较怪异，估计国内大部分玩家都难以接受。《暗影狂奔》是一个强调团队合作的大型联机FPS游戏，而其突破点在于它将是首款实现了X360玩家与PC玩家通过Xbox Live共同对战的游戏。本作拥有较为出色的升级系统，可以选择的兵种也是多种多样。例如用魔法兵种可以实现穿越墙壁的功能等，这一点让人想起了去年PS3上《抵抗：灭绝人类》，不过这次《暗影狂奔》将具备更多的富有创意的想法。

游戏将于今年的儿童节正式发售，真是个不错的好日子。 [文：ACE飞行员]



■看着这头牛，顿时给人“可爱”的感觉。

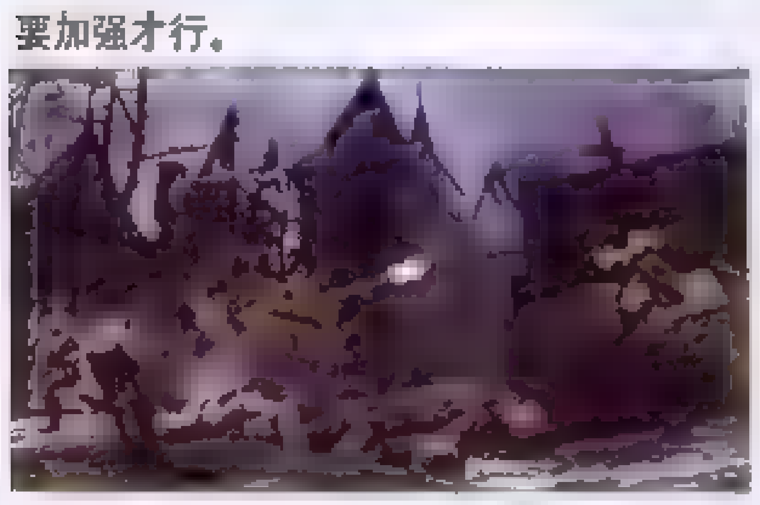


▲最近日式人设频繁出现在美式游戏中，图片上这位估计是隆的崇拜者。

胜利时刻



▲现在看来游戏在爆炸效果方面的表现还需要加强才行。



▲但愿游戏在气氛的刻画上能带给我们空前的感觉。

本以为二战FPS游戏市场已经呈现疲软之势，然而就在前不久老牌游戏发行商Midway对外公布了一款完全原创的二战FPS游戏——《胜利时刻》。面对游戏市场上例如《使命召唤》、《荣誉勋章》、《兄弟连》这些老前辈，本作的又有什么优势呢？首先厂商标榜的就是游戏的时间跨度比其他同类游戏都要长。《胜利时刻》整个流程可以说贯串了二战时间所有的经典战役，所以玩家一次性就能体会到诸多风格完全不同的战场与战斗。其次《胜利时刻》采用了当今业界最顶尖、最时髦的“虚幻引擎3”进行开发，在很大程度上保证了画面的素质。从公布的官方截图我们可以看到游戏画面确实具备很多“虚幻引擎3”的特征。游戏人物刻画得很细腻，画面整体感觉十分厚重而且实在，给人带来很强的存在感。根据目前厂商提供的情报来看，《胜利时刻》最大特色就是可选的角色共有三人，他们分别来自盟军侦察小分队队员、美国陆军狙击手和英国陆军突击队队员。这三人各自身怀绝技，利用自己最强优势进行战斗可能是制作小组最想让玩家体验的游戏乐趣吧。另外本作中可以驾驶各种车辆进行战斗，这已成为如今FPS游戏不可缺少的一部分。

《胜利时刻》预定仅登陆X360和PC平台，感兴趣的玩家请留意我们的后续报道。

[文：ACE飞行员]



■游戏的人物比例巨大，刻画得都比较精细

未知领域：德雷克的宝藏

顽皮狗PS3新作名称终于确定！



▲这是实际游戏截图，画面的层次感很强。



▲游戏采用最传统的第三人称方式进行，主角的动作更为细腻。

就当人们渐渐将顽皮狗在PS3上的新作计划逐渐淡忘的时候，游戏又放出了最新的情报。《未知领域：德雷克的宝藏》就是这款作品的正式名称。这里向玩家解释一下游戏的副标题的来历。

如果你喜欢玩《大航海时代》或者熟悉航海故事的话，那你一定听过德雷克（Drake）这个名字。弗朗西斯·德雷克是英国乃至全世界最著名的航海家同时也是最臭名昭著的海盗。在他的一生中掠夺了无数的奇珍异宝，这些宝藏被藏在哪里仍然是未解之谜。本作的副标题“德雷克的宝藏”向玩家揭示了游戏的主题。

这款开发了2年有余的PS3大作完全依靠顽皮狗自主研发的次世代引擎进行开发，游戏画面秉承了《杰克和达斯特》清新、靓丽的风格。整个冒险从一座小孤岛开始，我们的主角虽然感觉非常平民化，但实际上是一位身手过人的健将。近身肉搏、枪战、平台跳跃、解谜等诸多元素的加入令这个游戏越来越值得关注和期待。相信不过多久将会有更多关于《未知领域：德雷克的宝藏》的官方报道，本作很可能成为顽皮狗又一款经典作品。 [文：ACE飞行员]



▲游戏在场景制作上显得很细腻。

PS3 ■... Drake... Fortune ■...
ACT ■SCEA ■发售日未定

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

黄金珍藏×3　热血推荐×2

栏目主持 ACE飞行员

3月游戏热潮第一波终于到来了，每款主机都有大作面世。比较少见的是近期PS系列主机打出了一个小高潮。除了对“无双”和“高达”粉丝具有双重杀伤力的《高达无双》成功面世外，表现最抢眼自然就是Capcom的金矿级作品《怪物猎人 携带版 2nd》。有句话是这么说的：皇帝轮流坐，今年到我家。前两年Capcom算是走进了一个低谷，负面消息不断，而从去年下半年开始关于老卡的好消息不断，X360上两款原创作品都是叫好又叫座。而这次《怪物猎人 携带版 2nd》更有望成为日本首个销量突破百万的PSP作品。

怪物猎人 携带版 2nd

黄金珍藏



画面 音效 系统　总分 29

绝对不可错过的佳作。

火云

与前作相比，本作的画面以及音效都已经达到了PSP的极限效果。新增武器中的太刀、弓箭等非常实用，使用不同的武器杀怪能够获得完全不同的游戏体验。虽说系统上的进化不大，但诸如出屋后可选择目的地等人性化的改进让人看到了诚意。**如果不是厂商刻意有所保留，应该可以打满分。**

晴天

掌机上缩小的画面并没有让本作失去应有的刺激与爽快，**尤其是多人协作战斗更是将其表现得淋漓尽致。**由于掌机拥有联机方便的绝对优势，游戏在村庄设施和单机任务的设置上进行了一定程度的简化，不但使玩家能更有针对性地搜集所需要的材料，而且也为续作留下了更多可发挥的空间。

D·S

从没有一款PSP游戏具有如此凌人的霸者之气，你真的很难再用简单的分数来衡量它的价值。很显然，“《怪物猎人》系列”近几作的每一处改进都经过了精心设计——无论是增加的怪物种类、攻击动作、武器造型还是精简周到的系统变化。**直到今天，我们终于看到了一个趋近完美的掌中狩猎天堂。**

■UMD■Capcom■モンスターハンターポータブル 2nd■ACT■2007年2月22日■1－4人■对应Wi-Fi无线网络连接■800KB

VR战士5

黄金珍藏



画面 音效 系统　总分 27

失去战斗意念的人将失去一切！

胜负师

《VF5》的基本素质如何根本不用去担心，但在家用机版要素上处理得比较仓促，比如练习模式过于简单，没有4代那样体贴的教学系统，冒险模式的趣味性和内容丰富程度相对于前作也是不进反退。**现场解说倒是令人耳目一新，让竞技的感觉更加强烈，可能会是今后对战游戏的发展方向。**

GOUKI

画面表现非常令人满意，现阶段PS3最佳。移植自街机最新的B版，所以玩家也不用担心发生与街机脱节的情况。亲自体验了角色换装系统之后才觉得相比前作来说又迈了一个台阶，基本服装的设定体现了制作组的用心。**整个游戏惟一令人感到遗憾的是练习模式不如前作贴心，对初学者来说是道门槛。**

ACE飞行员

作为次世代级别的3D格斗游戏，堪称“完全移植”的本作在视听表现上令人满意，而现场解说的加入也让玩家临场感倍增。手感方面，在良好的操作性得以保持的基础上，游戏的系统进行了一定的调整，移动要素、侧面攻防要素得以进化。**此外投技属性的变化也给对战带来了新的感觉。**

■BD-ROM■SEGA■Virtua Fighter 5■FTG■2007年2月8日■1～2人■对应专用摇杆■硬盘记忆

火焰之纹章 晓之女神

黄金珍藏



画面 音效 系统　总分 27

带来特殊爽快感的一作《火纹》。

邪魔天使

该作可以算是系列中最异类的一部，但正因为如此，才让其成为系列中最具有革新要素的一作。不过游戏中因为革新所带来的问题也是很明显的，比如游戏的平衡性问题，以及一些人物存在感比较薄弱。但由于有了两部角色的加入，而且成长率与能力超强，这也让本作成为了系列极为爽快的一作。

晴天

作为战棋类游戏里程碑式的代表作品，游戏的剧情仍然延续系列的风格走史诗路线，为玩家讲述了一段发生在特利乌斯大陆上的传奇故事。战斗中主要使用Wii的双节棍手柄进行操作，但仅是将其模拟成一个传统手柄而已。**游戏中的帮助系统十分完善，难易度的选择也适用于不同程度的玩家。**

纱渔

虽然游戏的画面是NGC水平，但该作的整体素质却没让人失望。游戏的剧情可以说是完全的超越了以前的多数同系列作品。当然大量的关卡以及战场上敌人的数量也让玩家们欣喜若狂。战斗时的爽快感，以及战场的高节奏，可以让玩家大呼过瘾，甚至可以说“就算是看别人玩，也非常爽。”

■DVD-ROM■Nintendo/Intelligent System■ファイアーエムブレム 暁の女神■S・RPG■2007年2月22日■1人■无对应周边■6格

高达无双

热血推荐



画面 音效 系统　总分 25

热切期盼“猛将传”和“帝国”的推出！

十六夜

从高达FANS的角度来说本作绝对是满分。无论是机体的特性还是攻击的招式，都让人感动，但游戏素质只能算是中等。从流程短、收录机体少、关卡缺乏变化、攻击方式单一等不足，能清楚地看到厂商打算继续推出资料片、续作的意图。即便如此，能同时与海量敌机战斗，绝对会让任何人都热血沸腾。

胜负师

实话实说，虽然要大赞双打的形式和不俗的爽快感，也承认在无双系统和高达特征的结合上，制作方是下了工夫的，但我还是认为本作在制作时留有很大余地，有种先试试的感觉，要出续作的痕迹太重，**内容的丰富程度未达到预期。尽管如此，本作依然是目前最具前景的PS3游戏之一。**

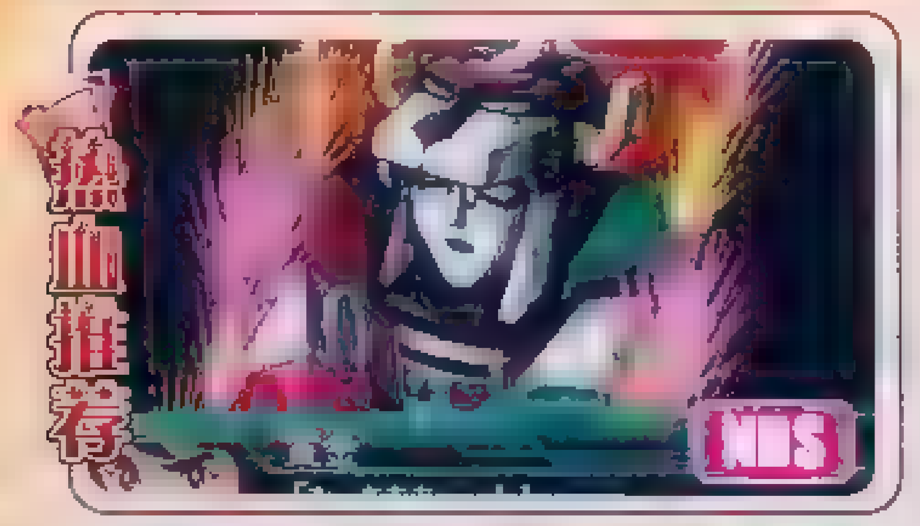
纱渔

若以第一作的标准去看待，本作无疑是超额完成了任务。游戏确实做出了与其他无双的不同感觉，引入的新系统多而且都很出彩。之前担心的原创模式、宇宙战也有不俗的表现。看到动画中的经典名招被游戏活灵活现地再现出来，实在令人感动不已。但不能联网游戏是游戏的最大缺点。

■BD-ROM■NBGI/ω-force■ガンダム无双■ACT■2007年3月1日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

LUMINES PLUS/BVG/PUZ/PS2 评分

超级机器人大战W



画面 音效 系统 总分 24

稳扎稳打，缓慢创新。

十六夜

游戏风格明显受《J》和《MX》的影响，整个系统的进化程度都在预料之中，BGM的层次感和画面表现力度还算令人满意，但游戏难度并没有比《J》提高很多。没有活用NDS的WiFi联机功能及触屏操作是个遗憾，**但作为NDS上的首部机战，有这样的表现已经充分体现出厂商的诚意了。**

卡伦

流程很长，还有分支，但总体难度偏低。画面有明显进步，但拉近的画面仍有严重的马赛克，解析度也不够高，看来还有提升的空间。剧情相当恶搞，融合得也不错，但喜欢《高达SEED》的人应该会失望。多周目游戏追加的新要素非常厚道，可以购买强化部件和机体的设定更是有趣。

纱迦

本系列的掌机作品向来都会加入大量试验性要素，本作也不例外，像击破画面、多周目要素等都令人满意。**游戏的画面和音乐水平凌驾于GBA诸作之上，**不过不少画面沿用《机战J》有些偷懒。主人公一家魅力十足，剧情表现也相当不错。游戏中的分支路线和登场机体也不少，只是难度更低了。

■卡片■Banpresto■スーパーロボット大战W■S・RPG■2007年3月1日■1人■无对应周边■自带记忆功能

莱顿教授与不可思议的小镇



画面 音效 系统 总分 23

如果有中文版那将是悠悠女友的最佳游戏。

火云

官方把本作定义为新型的幻想冒险游戏，说是新型倒也有点新型，其实就是谜题跟故事的合体，主要玩的就是一些比较经典的猜谜游戏。配合欧式的侦探故事以及穿插大量的动画，初次为男性角色配音的堀北真希的献声是游戏的一大亮点。**通过Wi-Fi网络下载更新的谜题，增强了游戏的耐玩度。**

玛德

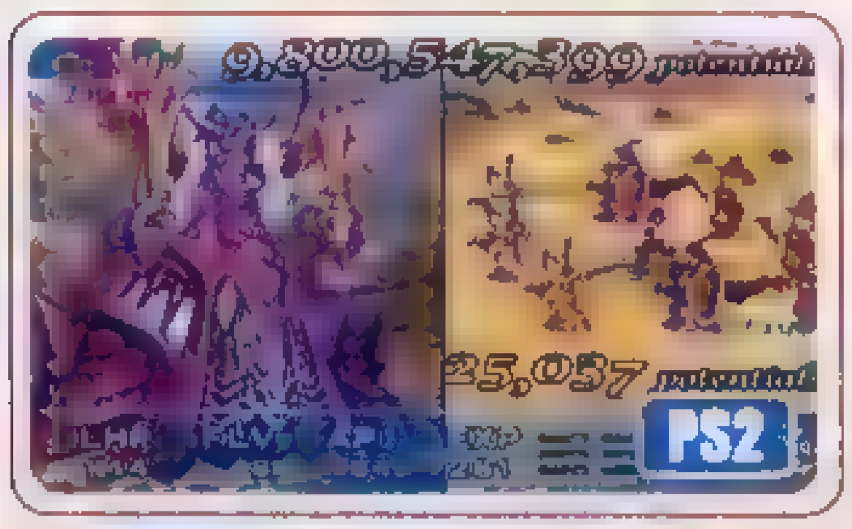
如果小时候经常看益智类图书，你一定会对这个游戏充满亲切感，与其他解谜游戏不同，**本作的谜题全部都是你会觉得很眼熟的"经典益智谜题"，可说当真是寓教于乐。**配乐很符合游戏氛围，布置房间、拼名画等小要素也提高了收集的乐趣，只是谜题太过集中，长期游玩会有些审美疲倦。

卡伦

与其说是解谜游戏，倒不如说本作是一款包装华丽、风格突出的脑力锻炼游戏，因为它和我们之前玩的解谜游戏实在差别太大。**本作的谜题难度还是比较高的，而且数量达到了一百多个，**众多的剧情谜题和隐藏谜题会让熟悉日文的玩家玩得爱不释手，但是不熟悉日文的话还是放弃好了。

■卡片■LEVEL-5■レイトン教授と不思议な町■AVG■2007年2月15日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

灵魂摇篮 世界吞噬者



画面 音效 系统 总分 23

日本一难得的不走幼齿路线之作。

玛德

本作由《魔界战记2》的制作小组制作，但是人设一改之前的风格，变得相当成熟，游戏中几乎所有剧情都可以跳过，战斗模式也分为华丽和简洁两种。**"房间"这个概念的加入使传统的S・RPG战斗出现了一些新鲜元素，**隐藏要素也算丰富，只是还存在着比较严重的恶性BUG。

啸天

极强的战略性一直都是日本一所推出的战棋游戏的共同特点。**游戏中玩家可以使用金钱雇佣多达20种以上的职业角色来进行战斗，**而且队伍的编成中也存在着"前、中、后"三个位置的区别，合理分布角色的位置不但可以充分发挥其职业特性，而且特定的组合还能发动威力不俗的连携技。

纱迦

2D画面、没有动画，看起来似乎是个很普通的游戏。但深玩之后就会发现游戏比较强调战术运用，思考编队也是游戏的重头所在。日本一风格的钻研要素丰富，玩家可以玩上好一阵子，二周目隐藏剧情的设定也很有意思。**不过游戏内容非常丰富，但缺少详细的说明，从而导致上手有些困难。**

■DVD-ROM■日本一Software■SOUL CRADLE 世界を食らう者■S・RPG■2007年2月15日■1人■无对应周边■246KB

除暴战警



画面 音效 系统 总分 22

其实这是一款高级跳房子游戏。

ACE飞行员

一款很有个性的作品，由于强大机能的支持使得游戏显得非常热闹，这种良好的游戏氛围确实只有次世代主机才能够胜任。在手感和视角处理方面制作得比较到位，可以让玩家杀个痛快。**由于战警均具备过人的跳跃能力，玩家有扮演超人的美妙感觉。**可惜游戏的内容十分有限，合作模式也只能算半成品。

多边形

看似与《GTA》神似的一款作品，实际体验来看与前者的区别还是很大的，起码你作为一名警察如果瞎搞胡搞所受惩罚将更加严重。游戏画面很有特色，整个城市的构建也完全是超现实风格，机能的提升令大街上热闹了许多，但仍然感觉场景还不够大。而游戏缺乏足够的技巧性也令耐玩度有所缺失。

火云

美式卡通风格渲染的画面效果并不多，但用在本作身上很好地体现出了游戏火爆粗犷的风格。**繁体中文版也再次体现出了微软的厚道之处，**但游戏与"《GTA》系列"相比依然没有取得什么实质性的突破，成长系统也不是什么新鲜的东西。《光环3》的试玩显然比游戏本身具有更大的吸引力。

■DVD-ROM■Microsoft Game Studios/Realtime Worlds■Crackdown■ACT■2007年2月20日■1~2人■无对应周边■硬盘记忆

苹果核战记EX



画面 音效 系统 总分 13

考验耐心、毅力与爱的游戏

十六夜

本作根据同名动画改编制作，与动画一样，游戏中玩家可以分别控制女主角琉南和她的恋人布里亚留斯战斗，而强化骨骼机甲也会在特定任务中登场。**游戏的战斗比较枯燥，玩家需要击倒敌人获得武器道具才可能顺利过关，**而敌人HP和攻击力都很高，不掌握要领很容易被杂兵虐杀。

纱迦

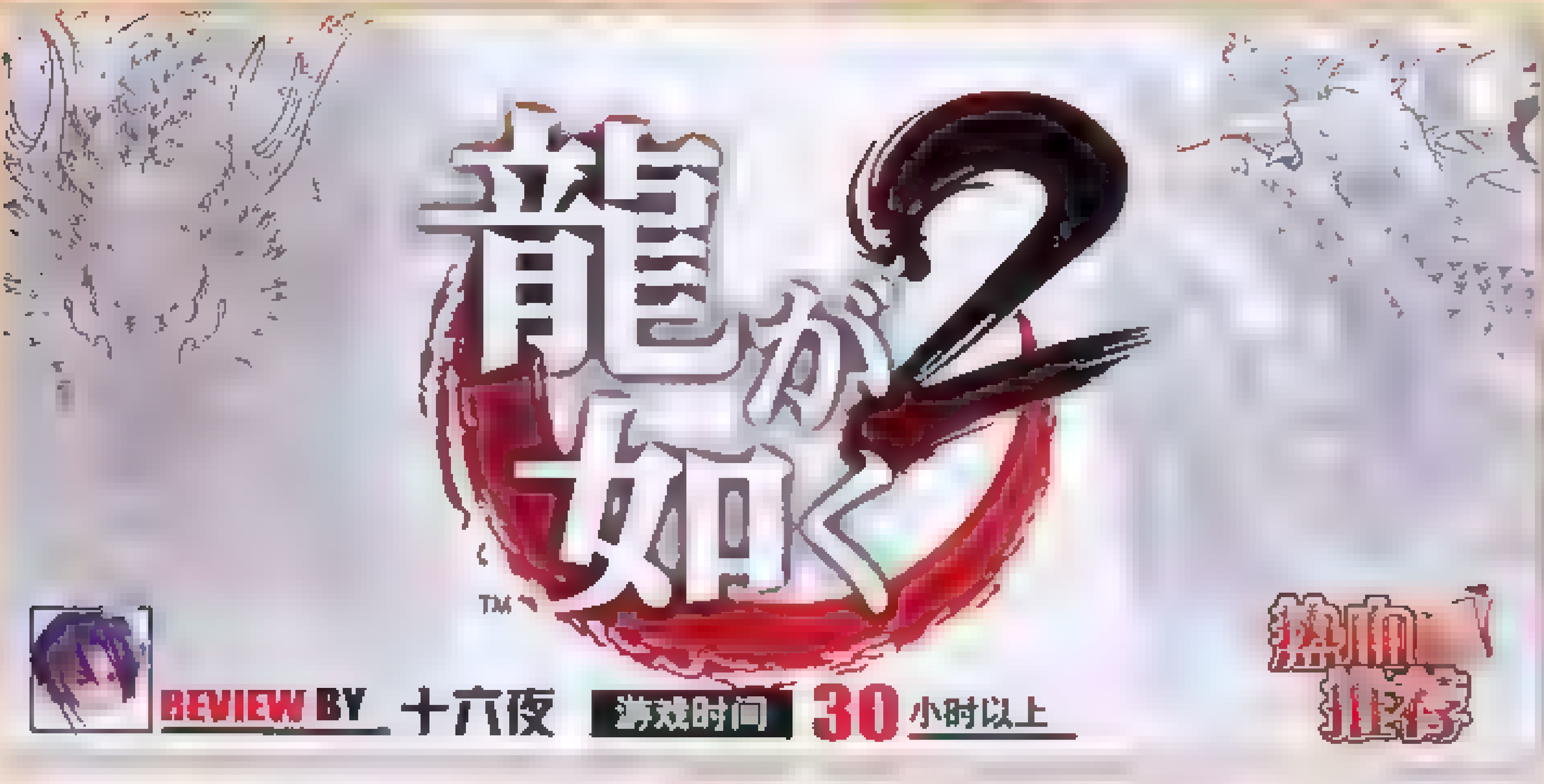
没想到数度延期之后迎来了这样一个游戏，**除了片头动画外几乎没有任何优点。**游戏的难度设置极有问题，打起来也没有爽快感，让人有玩不下去的感觉。所谓的与最新作的剧情关联也是不知所云。另外关卡太少也是一大缺点，当然很多玩家都不会知道这点，因为他们在一开始就明智地选择了放弃。

[illegible]

不得不承认，如果不是因为原作笔者是不会耐下心来玩这个游戏的。在剧情交待方面如果没看过原作很容易产生很多疑问，而在手感方面游戏素质一般，人物动作比较僵硬，而主要实用战斗方式是用倒地技击倒敌人，这让人觉得有些[illegible]趣。**而游戏最让人不能容忍的就是女主角跑路的动作极其傻。**

■DVD-ROM■SEGA■APPLESEED EX■ACT■2007年2月15日■1人■无对应周边■49KB

斯巴达300勇士/300:March to Glory/Warner Bros./ACT/PSP 评分 20





黄金眼评分 25 满分

一定会觉得在游戏中缺少了什么：是令人眼前一亮的感觉？是出乎意料的惊喜？

如龙 2 | SEGA | A・AVG
PS2 | 日版 | 对应玩家年龄 17岁以上

《如龙2》已经出了有一段时间了，虽然这个游戏从发售前的介绍到最后制作流程和剧情，都是16在负责，但现在要写一些关于这款游戏的东西，确实让16感到头疼——也不是一做完攻略脑子里就一片空空，而是因为作为续作，游戏中出现了太多前作的影子，而能被玩家承认、接受的"特色"却实在是少之又少……当然，在现如今的游戏界，"续作"与"狗尾续貂"总会有着某种程度上的联系，追求销量的厂商更没有理由放着安全牌不打，为了所谓的"变化、创新"而增加自己的风险。其实不用16在这里多说，每一个接触过本作的玩家都一定会被游戏深深吸引，毕竟在PS2后期，这种素质的作品绝对是不可多得的。但如果是玩过前作的玩家，一定会觉得在游戏中缺少了什么：是令人眼前一亮的感觉？是出乎意料的惊喜？

神市街与苍天堀

两张DVD的容量，对于玩家来说SEGA真的是相当厚道(当得知这一噩耗时，要在5天内完成攻略制作的16，脑子刹时一片空白……)。正如厂商之前大力宣传的一样，续作的游戏内容要比前作增加一倍，而忠实还原了关西著名的苍天堀更是游戏发售前宣传的重点。然而实际游戏中神市街与苍天堀两地基本上是没有联动的，随着剧情的发展，玩家要么在神市街推进情节，要么就在苍天堀寻找重要NPC，整个游戏为玩家展现的并不是一个整体，而是两个分散的场景。玩过前作的人一定对游戏中神市街的还原程度记忆犹新，不仅几个重要的标志性建筑与现实无异外，就连一些名不见经传的小店也制作得非常仔细。《如龙2》中这一特色同样得到了保留，不过这其中多少还透着那么一点偷懒：如果说对街道的装潢、摆设与前作完全相同这一点多少还能够理解的话，那么道路上那些烘托生活气氛的大众脸NPC，从服饰、动作到说的话都完全没有变，这就有些说不过去了。也许厂商是把精力都用在制作苍天堀上了？从规模上看，关西最著名的苍天堀在游戏中也就只有神市街2/3大小，也正因如此，玩家能够进入的店铺数也就相应减少了。不仅如此，与神市街相比，在店铺的制作上也能感到"偷懒"二字。发售前作为噱头之一的"名店铺授权，忠实还原关西名物"，在游戏中也是大大缩水，最典型的就是那家河豚店，玩家进入后只能看到前台而无法进入店内，画面一黑、HP上升后就表示玩家用餐完毕了——当然，无论是神市街还是苍天堀，都有店铺被制作得相当用心，一个就是设施齐全的SEGA CLUB，另一个就是规模庞大的柏青哥店……

爽快的战斗

战斗在游戏中的地位自然是不言而喻了，而本作的战斗与前作一样火爆、爽快，并且更加夸张。其实当时16拿到游戏后就发现游戏中战斗给人的感觉实在是太熟悉了，因为无论是角色的动作、攻击方式还是手感和打击感，都与前作没有区别，甚至如果只单独看战斗部分，玩家很可能无法分辨这两作攻击前后的硬直、角色被击中后反应、连击组合的方式等等。与鲜有变化的街道制作相比，数量众多、更具冲击力的必杀攻击不仅讨巧，而且效果更为明显，当游戏中抓起倒地的敌人狠命砸向停靠着的汽车时，就连见不得出血断肢等暴力画面的16都禁不住热血沸腾。而与前作相比，随着必杀攻击种类的增多，发动条件也变得更为具体，除了手持什么样的武器或是在什么地方战斗会决定必杀攻击的种类外，《如龙2》的战斗中敌我双方的站位也都与必杀攻击联系紧密。这样的设定除了能够增加战斗的乐趣与变化外，对于保证游戏战斗部分的吸引力也起着相当重要的作用　初期玩家会被必杀攻击爽快、夸张的演出效果吸引，而到了后期则将精力转为研究寻找一些特殊必杀攻击的发动条件上　游戏中战斗部分的大量重复性要素被很好地掩盖了起来。

复杂曲折的剧情

相对于其他同类型游戏来说，当时《如龙》的另一个卖点就是剧情。与前作一样，本作在对剧情的叙述上同样下足了工夫：从会长的遇刺到关西之龙的进攻；从女刑警的追捕到二人走到了一起；从东西联盟到十几年前的复仇，可以说《如龙2》的剧情从没有拖沓繁冗的地方，总是一环扣着一环，既不给游戏中的角色同时也不给玩家歇口气的时间。不过也许是不像前作那样准备充分吧，故事中总有一些地方能让人感到牵强。首先就是"真拳派"的存在，也许是因为十几年前的那一夜对于组织来说是"黑历史"而无人愿意提及，但在刘家龙的青龙会都在本作沦落成分支任务的情况下突然杀出来一个外来组织，这不免让人感到生硬；另一个就是乡田龙司的身世，先不深究什么样的情况才会让一个拥有倔强性格的母亲放弃自己惟一的骨肉，就是在游戏最后，近江联合老爷子的那堆话也很难让玩家明白他究竟是怎样把孩子要过来的；最后当然就是结局了，按照剧中的说法，寺田行雄是因为看透了高岛辽的为人而在最终没有将起爆装置安置在炸弹上，但是如果仔细想想就会发现，这一设定真的是很扯，怎么可能有人在处心积虑了这么多年，临近成功复仇的前夕，将用来祭奠手足的炸弹亲自拆除——那他卧薪尝胆以及前前后后的这些努力究竟是为了什么？

写在最后

其实以上列出的这些"负面"并不是想说《如龙2》如何如何不好，只是想表达一下对SEGA、对这个系列抱有无比期望的16的"愤青"感情。游戏是好游戏，其素质之高在一段时间内很难被赶上，但相信无论是核心还是普通玩家，都希望能够看到更好、更完美的作品出现在我们面前，那么以上这些也就算是所谓的"爱其深，责其痛"吧。

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW


■详细的操作训练令玩家能够顺利上手。


■与杂兵战相比，BOSS战变化更多。


■战斗中不乏大魄力必杀，演出效果相当热血。


■应该有不少人被最终战最后的QTE摆了一道……

&3DM-SM

ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード
WILD ARMS the Vth Vanguard

REVIEW BY 玛娜　游戏时间 60小时以上

黄金珍藏

黄金眼评分 **27** 满分

没看过些时空穿越、意识交换的科幻小说，你都不知道这剧情到底感动在哪。



荒野兵器5	SCEJ	RPG
PS2	Wild Arms The Vth Vanguard	日版

实话说，在拿到《荒野兵器5》的游戏真正开始玩之前，我个人对这个游戏没抱什么太大的期望，人设从之前的系列元老大峡和歌子更换成了在同人界大有一番名气的佐佐木知美应该是最大的原因，作为一部以“十周年纪念”为主色调的新作，担任了数作人设的大峡和歌子无疑要在各方面上更为接近这个怀旧的氛围，显得更有说服力一些，再加上剧本和主题曲的演唱者也干脆利落地换了班底，猜测和疑惑，几乎成为了《荒野兵器5》在正式发售前的主旋律。

说到这里你们一定也知道，按照文章的固定结构，先抑之后必定要扬，只是对于《荒野兵器5》来说，这个“扬”的幅度确实不小。

45度 世界地图回归

在本作中，最让人兴奋的一个变动，大概还要数世界地图又回来了。

不不，不是说前作中没有世界地图，玩过《荒野兵器4》的应该都知道，前作是有世界地图——只是世界地图它就真的是幅地图，在上面只能采取点对点式的移动，一个城镇到一个迷宫，一个迷宫再到一个迷宫，连条让人走的路都没有。好容易出了迷宫，看到个城镇想稍微在镇子里转上几圈，和NPC说说闲话，在屋子里搜刮些东西，顺便找找隐藏要素……全部没有，只能眼睁睁地看着NPC挡在房子门口，除了对话还是对话，连点在大地图上没事干到处跑跑的乐趣都没了。在本作中，世界地图的回归无疑是最给游戏加分的部分，除了又可以享受RPG所特有的探索世界的乐趣，还可以在地图上搜索数量众多的隐藏宝箱，玩迷你游戏，寻找隐藏迷宫。只是本作的大地图仍有一个不完美的地方，就是使用光盘进行游戏的时候，在大地图遇敌的读盘时间会相当之长……这大概是整个游戏中最让人不满的一点了。

提到大地图和探索，自然也要提一提本作的BGM，毕竟在迷宫和地图上探索的时候最熟悉的还是这些熟悉的旋律，本作的音乐没有让人失望，可说是秉承了系列一贯的高品质，战斗时的激扬高亢、迷宫探险时的千变万化、剧情时的优美动听，再加上本系列独特的“口哨”风格，可算是百听不厌。

90度 说教也无妨

RPG的主角一向共有的特质就是：热血少年、身边一大堆不知道为什么就爱跟着他的同伴、还爱说教。

在《荒野兵器5》中，说教这一点被发挥得淋漓尽致，从游戏开始说服一心复仇的同伴古雷格放弃无谓的破坏，劝说认为自己是扫帚星一直逃避的恰克，到之后说服世界第一的巨像兵猎人奈特班重新鼓起勇气与对抗种族间的隔阂，主角迪恩可谓是说遍了整个游戏无敌手。但是这段漫长老套的说教之旅并不让人生厌，除了剧本身恰到好处的煽情和描写，结局部分的巨大转折更是关键原因。

本作的剧情主线是“打破种族间的隔阂”，分支则必然放在了主角等人的感情线上，可以说，主线部分基本没有什么悬念可言，但是分支却让整个剧情得到了一次升华，游戏开始时突然从天空中掉落的神秘少女阿维莉尔就充当了这点睛的一笔。我们可以猜到阿维莉尔的身分，可以猜到整个剧情的走向，但是却猜不到藏在她背后的秘密和近乎悲剧的命运。

在游戏的最后，游戏为我们揭开了埋藏最深的一个秘密，就像是对认为自己已经完全猜出了剧情的玩家们的一次嘲笑，也是对所有关心主角命运的玩家们的一次冲击。我们想得到开头，却想不到结尾。

135度 体贴爽快的战斗系统

本作的战斗采用的仍然是传统踩地雷遇敌，但是很少会出现让人觉得烦躁的情况，究其原因，极具战略性且充满变化的战斗系统自然功不可没。本作延续了前作的HEX系统，并在其之上进行了修正和变动，可以说这个变动是相当成功的。只要深刻理解战斗规则，以弱敌强完全不是问题，被比自己弱的敌人瞬间全灭也随时可能发生。而且在战斗中，伤害值动辄成百上千，与区区数千的HP相比起来十分巨大，若是被敌人围攻很容易被打死，这也就逼着我们不得不用心思考战术，迅速结束战斗，快节奏的战斗让爽快度大为提高。同时，为了配合这个设定，每场战斗结束之后我方便会自动回复HP，也无形之中节约下了大量的精力和时间。

本作另一个体贴之处就是遇敌率的变化，在需要解谜的地区，遇敌率非常之低，转悠十多分钟都未必能遇上一个敌人，而没有谜题的地区，遇敌率就相应高出很多，这样就不会发生那种“明明正在解谜，一场战斗打下来什么都忘了”的情况。如果还有人记得《异度装甲》中“跳跃时若遇敌，战斗结束后自动判定跳跃无效，直接掉下去”的设定，一定能够深刻体会这个遇敌率的变化的周到之处。

180度 十周年大献礼

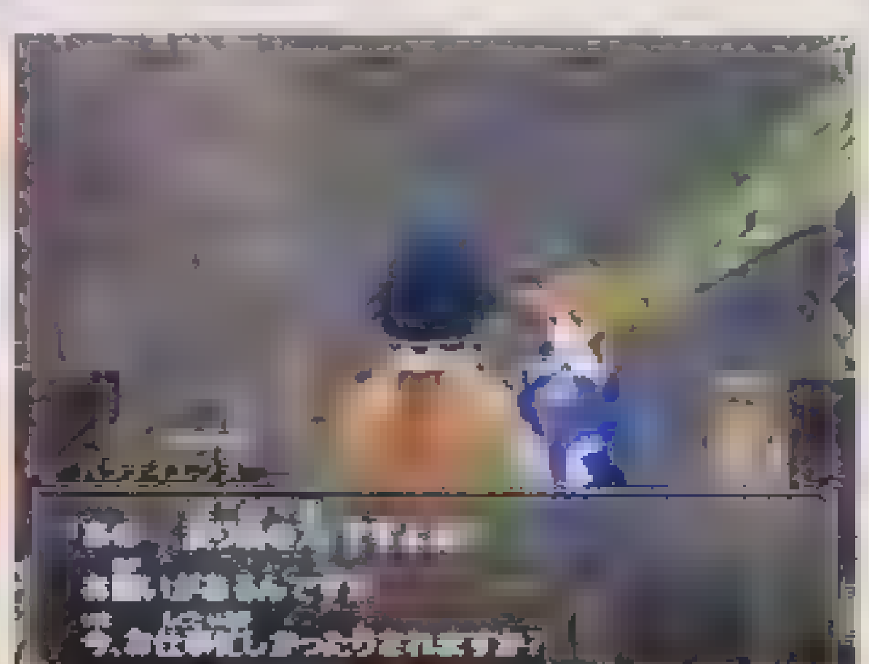
既然是十周年的纪念之作，本作当然要做出点什么来回馈一下系列的老玩家。

对于系列老玩家来说，本作确实是一部充满了诚意的作品，在很多地方我们都能看到该系列前几作的主角的身影，充溢于大街小巷，穿着熟悉的衣服，冠上个奇怪的名字，说着自己的近况，还委托给玩家各种分支任务。如果光是看着这些熟悉的身影和对话还不能让你满足的话，甚至还可以取得该角色的特别服装进行换装。而之前所担心的人设问题在实际游戏过程中几乎没有造成任何不适，还原度极高的人物与整个游戏氛围十分契合，佐佐木知美远比先前预计的更加适合这个系列。

当然，本作也确实还存在着一些不足之处，譬如说换装系统的真正意义不是太大，最强服装和初始服装之间的差距微乎其微；剧情的前半部分叙事过于松散缓慢，与主线关系较小，相比后半部分更是差异明显；可参加战斗人数仅有3人，其中还必须有一个主攻一个回复，组合方式大大受限，多达6种的召唤兽石板完全没有用武之地；游戏后期才入手的巨像兵几乎是个鸡肋，白白浪费了一个好创意……

虽然有着这些大大小小的缺陷，但是《荒野兵器5》无愧于十周年纪念作之名，比起怀旧和回顾来说，《荒野兵器5》更像是一个新生，在本作中，我们几乎可以看到该系列在未来的无数种可能。


▲阿维莉尔身后的秘密比我们预计的还要惊人。


▲在城镇中时常能见到这些熟悉的老面孔。


▲游戏后期的迷宫中，解谜的难度还是比较高的。



游戏立方 GAME3

Vol. 120

ACE飞行员 Game3@ucg.com.cn

经过春节期间的休整，仿佛全体UCG编辑又恢复了旺盛的活力，对"多边共享"的热情也是空前的高涨。大家用最敏锐的眼睛观察这个世界，观察游戏界发生的一切，所提供的内容也是相当有趣。本次新开辟的"言论"小板块集结了半月间来自社会各个方面的对游戏的深切点评，相信一定能与读者们产生共鸣。3月对于许多玩家来说是值得雀跃的一个月，因为在这一个月内将会推出许多大作。比如3月的第一天我们就迎来PS3的妙想大作《高达无双》，这款游戏从正式公布到发售几乎只有个把月的时间，这个效率实在令人惊讶。X360方面也是由于3月的到来开始恢复了一些生气，其中最值得期待的作品当然就是《幽灵行动：尖锋战士2》。

多边共享区 ENTER THE GAME

《铁拳》系列LOGO讲座

胜负师 提供

记得《铁拳4》发售时，有位UCG读者调侃说：《铁拳》每一代LOGO中的英文"TEKKEN"字样有越来越窄的趋势，照此发展，到《铁拳10》的时候应该会变成一条线。当然，事情并没有向这位朋友所预言的那样发展。"《铁拳》系列"的LOGO每一代都不同，但在发展过程中具备了一些传承性的要素。在《铁拳6》公布之际，我们不妨一起来回顾一下历代LOGO的变迁：

《铁拳》初代的LOGO在整个系列中算是个异类，汉字和英文部分是完全分离的，且字体都采用了书法风格，而从2代开始，直至5代及加强版《暗之复苏》，"铁拳"这两个大字都采用了方方正正的大黑字体，只在纹理效果上有一些改变，但基本上都突出了金属感觉，与"铁"字相契合。至于英文及数字部分，从2代开始就都在一定程度上压住了汉字，以增强LOGO的整体感。英文和序号部分每一作都会有较大的区别，2代的"TEKKEN 2"中包含了三岛一八的眼睛，这是系列LOGO中惟一一次使用具体的形象；3代的英文字体十分特别，有些街头涂鸦风格，只是不易识别，而序号"3"处于LOGO的中下方，也是有别于其他几作的特征；《铁拳TT》中的"TEKKEN"特别窄小，突出的是TAG这个点题的字样；而4代中的超大序号显得很夸张，几乎压住了大半个"拳"字，英文处于"铁"字的正中间，这让LOGO汉字部分在很大程度上被弱化了；至于《铁拳5》和《暗之复苏》，LOGO的构成就要中规中矩一些，这让汉字和英文都比较容易识别，相互之间的影响比较小。事实上，从《铁拳3》开始，游戏LOGO中还有一项共通要素，那就是象征着三岛家族的雷电，3、4、TT的雷电是包含在汉字中，5和DR则出现在了英文数字里。



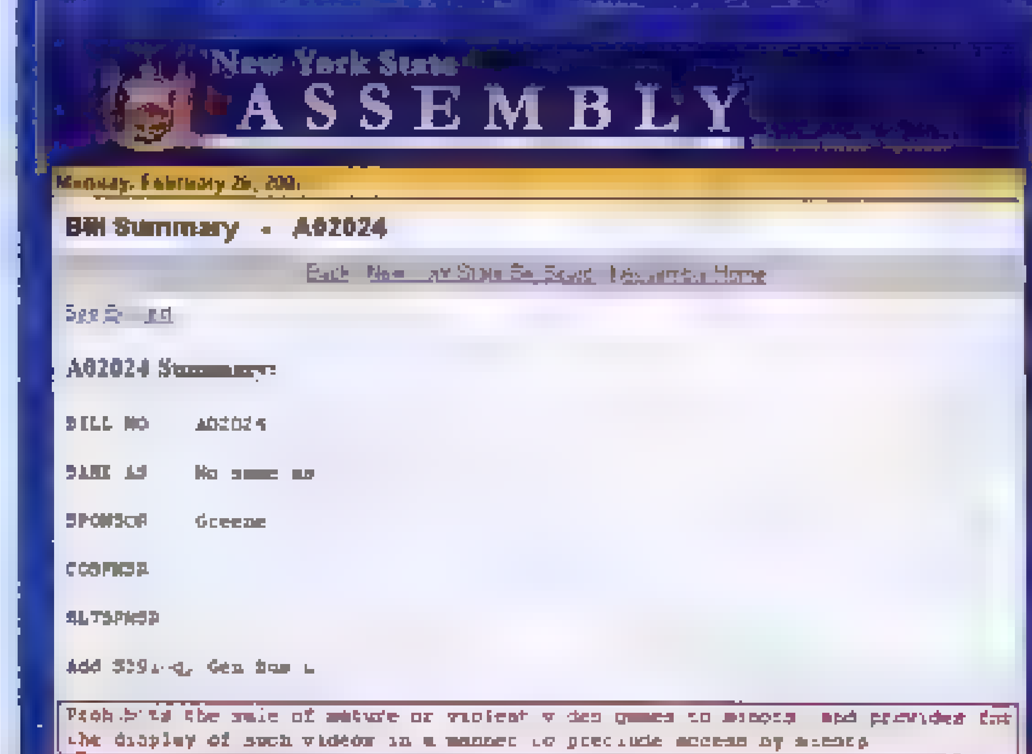
那么《铁拳6》的LOGO又有哪些特点呢？在本期自由谈的相关文章中会有所分析，这里我就不多说了。



纽约：取缔"暴力游戏"

D·S 提供

美国纽约正在酝酿一项新的法案，一旦它正式出台，那么全纽约的青少年将从此与"含有暴力色彩"的游戏彻底告别。



民主党人Aurelia Greene在这项编号为"A02024"的提案中表示，游戏商店要担负起保护青年人远离不良游戏的社会责任，不能将"含有攻击性元素"的游戏卖给未成年人，甚至不能让这些顾客看到，以此来打造出一个"良好的社会氛围"。

可以说，这个法案的创立动机是值得肯定的，但法案内文中的措辞却显得太过偏激。Aurelia Greene认为，电子游戏中的"攻击性元素"是"诱使青年人走上暴力犯罪道路的罪魁祸首，与毒品及癌症无异"，所以纽约要从根本上取缔一切含有攻击性色彩的电子游戏，将其与毒品一视同仁。换言之，如果这项法案正式通过，那么今后纽约的任何一个未满18岁的少年儿童将无法购买到哪怕一张《超级马里奥》——因为马里奥大叔敲碎砖头和踩扁乌龟的举动是赤裸裸的暴力行为，要遭到坚决的批判和抵制。再换言之，这个法案无异于直接宣布：电子游戏将在纽约被彻底肃清。总之，虽然这个法案偏激得简直让人不可思议，不过与美国各州那些千奇百怪的法律制度相比，倒还算是中规中矩的。

附录：美国各州(市)的部分法律条文

肯塔基	人们每年必须至少洗一次澡，否则将面临处罚。
洛杉矶	在同一时间让2000只羊穿过好莱坞林荫大道属违法行为。
加利福尼亚	禁止在墙壁和其他任何垂直表面溜冰。
加利福尼亚&俄亥俄	使用老鼠夹逮老鼠之前必须拥有合法的捕鼠执照。
佛罗里达	未婚女子不得在星期天进行高空跳伞。
丹弗	在日落以后必须向前走，如果倒穿走路就属违法。
阿肯色	丈夫打妻子属于合法，但一个月不能超过一次。

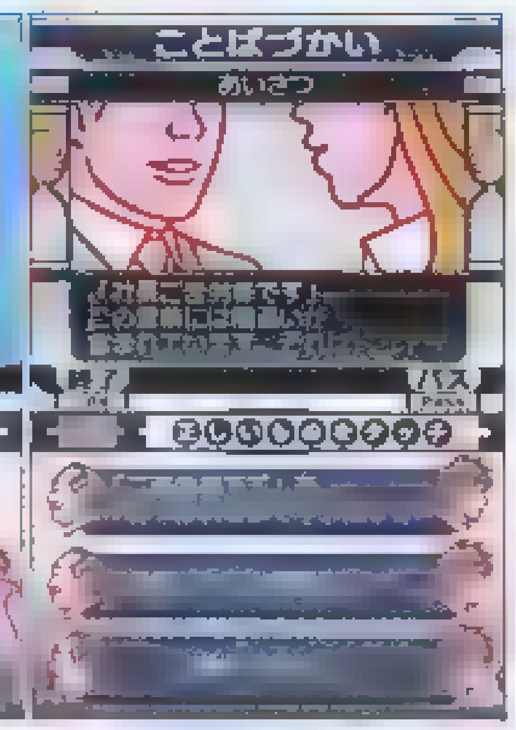
让你了解职场的礼仪

学习过日语的人一定知道日本是一个等级观很重的国家，平时说话面对什么样的人用哪种语气以及用语是非常考究的，特别是对上司、前辈。如果你进入一个日资企业，在说话方面一定要注意，如果用语运用恰当，那么就会给上司留下一个好的印象。



我们知道NDS上有很多稀奇古怪的游戏，甚至有的只能说类似于学习软件，有这样一款游戏《让人心情舒畅的礼节》将在4月12日发售，这是一款职员礼仪学习软件，针对的是那些在职场上的那些年轻职员。本作中最主要的是学习模式，这个模式中以选择、记述、检测等出题方式对玩家进行考试，从各种状况中学习职场礼仪。在测试模式中还有商业礼仪的确认、诊断等内容，并且还加入了可以查阅的商业礼仪检索功能。因此，我们完全可以把这个软件看成是一个商业礼仪教学工具。游戏中还有收录一些迷你游戏，比如简单的贷款返还计算，甚至还有解除压力的“敲打上司”迷你游戏。（==这个游戏别有用心啊……）


▲游戏中有个很猥琐的角色。



▲对用语的测试，可以检测所说的是否符合礼仪。

在此将这个软件推荐给那些学习日语的玩家，希望各位能从中学习到一些正确的商场礼节。

制作你自己的Mii手办

玛娜

前段时间Mii这个新功能引起了不小的反响，由于Mii之中玩家可以根据自己的喜好来选择各种脸型、眉毛、发型、身高自由组合创建出神似自己的虚拟形象，还可以参照自己身边的朋友、亲人等来组建自己的虚拟世界中的交往圈，大大了增强代入感和临场感。

一名插图画家兼雕刻家就亲手制作了一个6英寸的Mii，作为礼物送给他的朋友，这个小东西起先仅仅是个乐趣的产物，但他向周围的人展示之后得到了不少赞赏，于是他决定将这门手艺发展成为一个专门的生意。


▲在卧室里放上一个这样的手办倒也不错，不过按照大多数玩家的审美观来看，这个Mii的造型还不如美少女手办呢。

看着这个可爱的手办，有兴趣的朋友们也可以自己尝试动手制作一个哦，而且Mii的简洁为制作提供了很大的便利，至少它的下半身看起来每个都差不多。

神奇的《生化危机》T病毒饮料

levelup.cn

如今针对ACG所生的各种商品已经数不尽数，而且单纯的“牙膏盒上印一个口袋妖怪”类周边渐渐不能让买家像之前那么满足，为了让自己能更接近所喜欢的ACG人物，各种原产自游戏的知名物件成为了热衷于此的买家的首选品，像是《FF7AC》的各种道具仿制品，《生化危机》系列“著名的打火机等等，但是像现在我们所要说的“生化危机 T病毒解毒剂”这样的周边，就真不知道有多少人能够涌起购物欲望了，毕竟，要把这个东西倒进嘴里喝下去是件有点诡异的事。

这个看起来比较危险的饮料据喝过的人形容，味道就像是“掺了水的樱桃味雪碧”，现在即使是解毒剂也很讲究口感哪(一_一)。


▲这个罐子看起来似乎容量不大。

言论 VOICE

★对 X360 来说，2007 年将会成为一个前所未有的美好年度。

——Xbox 产品管理监督大卫・哈佛在年前接受采访时认为，2007 年是 Xbox 史上游戏阵容最为强势的一年。

之前我也玩过了《失落的星球 极点危机》，结果一玩就入迷，当我发觉时已经过了三四个钟头，手柄上甚至还积了些类似灰尘的东西。仔细一看原来是手指的皮肤因为过度摩擦而剥落了。

——坂口博信谈自己玩《失落的星球 极点危机》的事情。



平常在玩家的博客上看到很多人都玩得很高兴，让我很在意为什么在日本就是卖不好。

——一位 33 岁日本玩家的发言。在去年的年末商战中，X360 在小卖店主、业界人士口中获得了一致好评，但销量也仅是略有起色，令很多玩家大为不解。

看来这项企划除了Koei 公司之外，是没有人做得了的。

——当Koei提出制作NDS 游戏《解说！DS料理指导 完全帝国饭店》后，岩田聪和宫本茂发出了以上的感叹。Koei的荣誉会长襟川惠子的祖母是日本著名的料理研究家。



这真是一个好玩的混账游戏。

——一位日本玩家先行体验过《高达无双》后的感受。对于高达＋无双的组合，依然还有不少人不能接受。

看到 90 岁的顾客从早上六点就开始排队，而且买的 NDSL 是给自己用的，让我们都吓了一跳。

——一位来自日本琦玉县小卖店主的话。

游戏并不只是一种娱乐，我们可以把游戏定义为一种让人体验死亡与重生的媒体。对于我们这些游戏迷来说，游戏留给我们的记忆除了“通关”和“有趣”之外，还有数量庞大的“死亡”回忆。

——著名游戏评论家布尔本小林对游戏的独特认识。从很久以前开始，游戏创作者就十分重视对死亡的描写。在《吃豆人》中限于技术条件，角色的动作可谓极度贫乏，但也精心设计了主角身体破裂死亡的画面。

啊，一样！这招能用！

——日刊《FAMI 通》邀请 5 名职业体育选手试玩《Wii SPORTS》的5个小游戏，几位选手在试玩中经常发出这样的惊叹。虽然《Wii SPORTS》只是用最单纯的方式来表现出该种运动的魅力，但其深度绝对超乎一般人的想象。

《真梦幻想在线》的开发团队，是很认真地想为在日本陷入苦战的Xbox带动人气。他们是真心相信只要开发出最棒的网络游戏，就能够改变Xbox，也能改变网络游戏本身，并以这样的抱负去投入开发工作。所以开发案中止的时候，所有开发人员都流下了眼泪……

——时隔多年，一提起当初《真梦幻想在线》停止开发的消息，LEVEL–5上下依然倍感遗憾。而他们的遗憾将在支援网络连线的《勇者斗恶龙 Ⅸ》中得到部分弥补。



▲当年《真梦幻想在线》开发图。

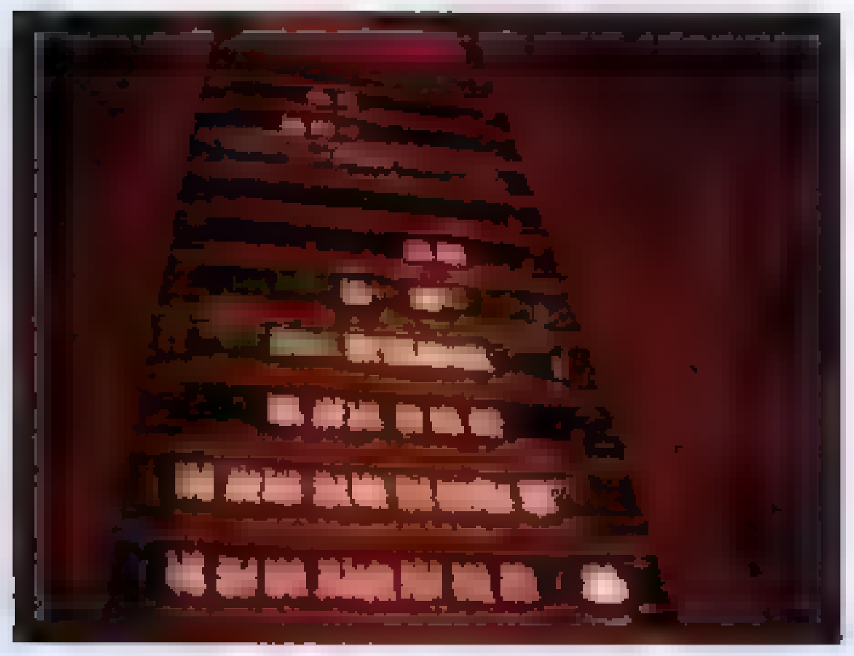
游戏界的七宗"最"

D·S 提供

一、最"大"的游戏

——圣诞版《俄罗斯方块》

这款圣诞节特别版《俄罗斯方块》的"显示屏"居然是一幢大厦，在上万个节日彩灯的照耀下，人们可以通过电脑控制这款史上最"大"的电子游戏，上帝保佑那些幸运的玩家们不会头晕——这款"神作"的面积至少有2000平方米。



二、容量最小的3D游戏

——《kkrieger》

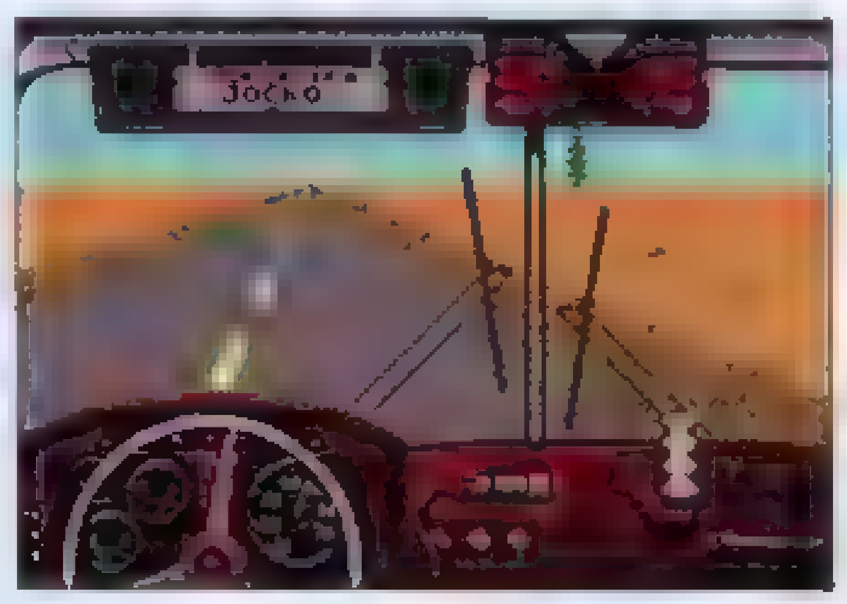
或许你不会相信，这款名为《kkrieger》的FPS游戏容量仅为96KB！其实制作小组theprodukkt并没有采用什么特别的压缩算法，只是对游戏中用到的材质、网孔等资源进行了最为合理的安排，保证足够紧凑。别看该游戏体积很小，但对机器配置要求却很高，光是解压后运行数据时占用的内存容量就有300M！而且游戏还必须对应Geforce4 Ti或ATI Radeon8500以上等级的显卡（显存至少128MB以上），看来普通的电脑是运行不了的。



三、最无聊的游戏

——《Desert bus》

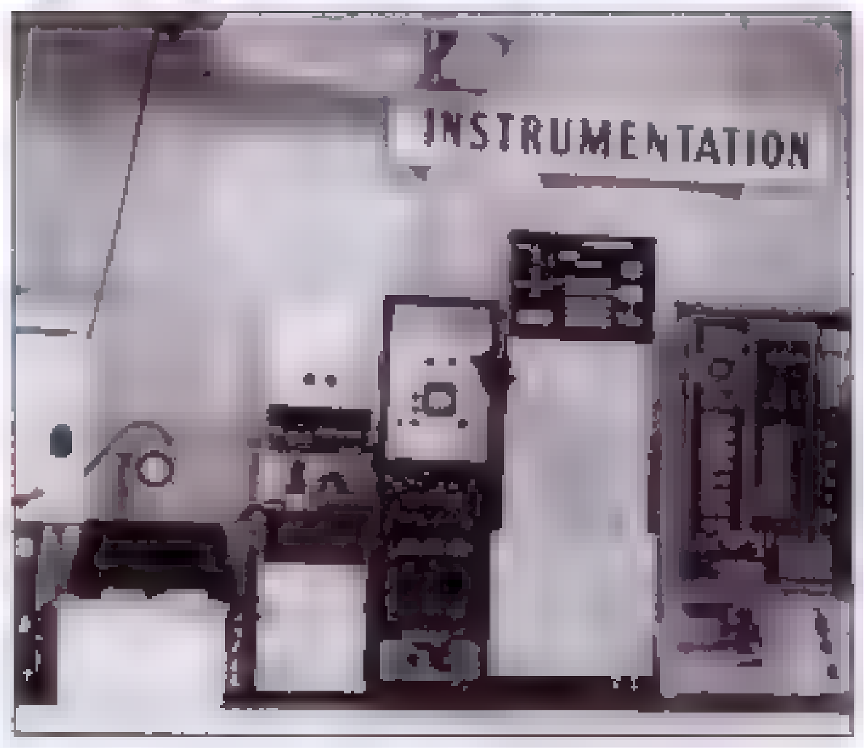
在这款高度"拟真"的游戏里，玩家扮演的角色是一位负责把巴士从美国亚利桑那州土桑市开到拉斯维加斯的司机。游戏中的时间流逝及旅行时间同真实世界是一样的，换言之，你必须要在游戏前呆呆坐上八个小时，而陪伴你的永远只有一条笔直的公路和两侧无尽的荒漠。而且，这款游戏考验的并不仅是玩家的耐心，由于地球自转的作用——这辆可爱的巴士有点小问题：它在行驶过程中会渐渐向右偏移，所以你必须经常按一按方向键左来校正方向。这一英明的系统设定一举粉碎了玩家们"挂机"的作弊企图。



四、最早的视频游戏

——《Tennis for Two》

1958年，以示波仪作为显示器的《Tennis for Two》诞生了，这是目前所考据到的最早的视频游戏，它是由BNL仪器部门主管威廉·海金波森和技师罗伯特共同完成的。虽然以今天的眼光看来，这个简陋的设备或许还不能称之为游戏机，不过它确实已经具备了视频游戏的基本概念。这一设备有两个类似手柄的操作器，操作器上还有一个摇杆和按键，玩家用摇杆控制球的发射方向，然后按键发射。在示波器上以一条横线代表网球场地，中间的一个垂线代表球网。海



金波森还设计了一个复位键，按下这个键小球就会回到原来的位置。在当年十月份举行的科普展览会上，新奇有趣的《Tennis for Two》吸引了广大来访者的注意，人们排起了长队争相体验这种新概念的游戏。当时谁也没有想到，他们正在见证视频游戏的诞生。

五、最早的网络游戏

——《子午线59》

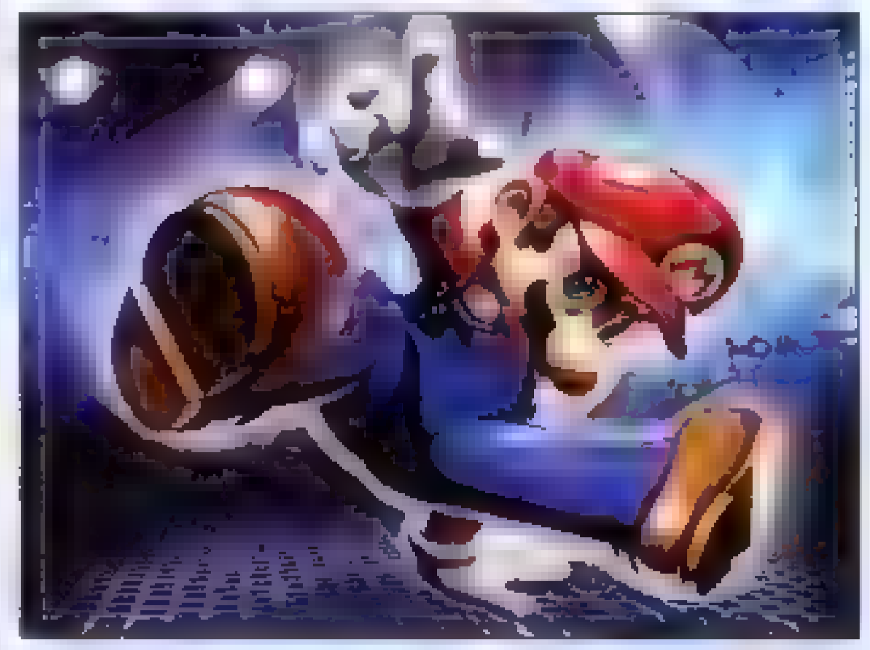
《UO网络创世纪》虽然是让世人印象最深刻的网游始祖，但第一款真正在互联网上运行的MMOG是一款叫做《子午线59》（1996）的游戏。《子午线59》仅仅是一款实验性的作品，尽管以产品的市场化角度来看，这款游戏不算成功，然而它的出现却意味着MMOG一次真正的进化。这款游戏中具备了如今MMOG的所有元素：大型持续性虚拟世界、无数玩家在同一世界中的互动、明确的职业分工乃至包月制的商业运营方式。



六、销量最高的游戏系列

——《超级马里奥》系列

谁才是游戏界真正的票房灵丹？或许你并没有留意到，在全球总销量超过千万的十大游戏排名中，"《超级马里奥》系列"俨然占据了4个席位，它们分别是——





七、最昂贵的游戏

——《FIFA 2006世界杯》（20000英镑）



2006世界杯前夕，为了能进一步促进X360软件的销量，EA公司在英国举办了大型促销活动，参加活动的玩家将有机会赢得由EA提供的一款全球售价最高的游戏软件——由黄金、白银和钻石打造的特制《2006 FIFA世界杯》。这款游戏的复制品主体部分由纯银制作，中间部分是一樽18K金的世界杯造型图案，两边刻有进入此次德国世界杯决赛阶段比赛的国家队国旗，右下角标有EA公司的标志，在正面的德国世界杯标志上还镶有大量钻石。据EA公司透露，这款特制的游戏的造价超过了20000英镑，可谓华贵至极。

马里奥之父的烦恼

白龙



▲也许是妻子对游戏的抵制，才刺激着大师开发出[illegible]

世界上最成功的游戏制作人、任天堂帝国的传奇人物宫本茂先生，这个名字曾被无数游戏爱好者顶礼膜拜，他甚至是一些知名游戏制作人眼中的偶像。这个马里奥的生父似乎拥有着让任何人都能够在他的游戏中找到乐趣的魔力，但事实情况并非如此，至少他的妻子就是一个大大的例外。

近日在接受美国有线电视新闻网（CNN）采访时，宫本茂爆料他的妻子虽然与他同在任天堂中共事，但是却始终对游戏产生不了任何兴趣，他的妻子是个彻底的"非暴力不合作"的不接触游戏人士，无论这位大师怎么苦口婆心地劝导，他的妻子依然对游戏提不起任何兴致，这种状况直到现在也没有多少好转的迹象。

"我的妻子几乎对任何种类的游戏都不感兴趣，"宫本茂对记者无奈地说道，"我做了很多努力，也尝试了几乎各种游戏，包括老少皆宜的《俄罗斯方块》在内，希望她能够对游戏产生兴趣，但结果却完全不行，直到最近这种状况才有所改观，她终于开始对一些NDS游戏产生兴趣了。"

无论究竟是哪款"神奇"的游戏让这位对游戏抵制的妻子产生了兴趣，由此可见NDS对于"非游戏玩家"这个潜在的消费群体有着多么大的吸引力，从现在NDSL热卖的情况也可以看出NDS在市场定位上的成功之处。



& 3DM-SM

多边共享区

像士官长一样去战斗

levelup.cn 提供

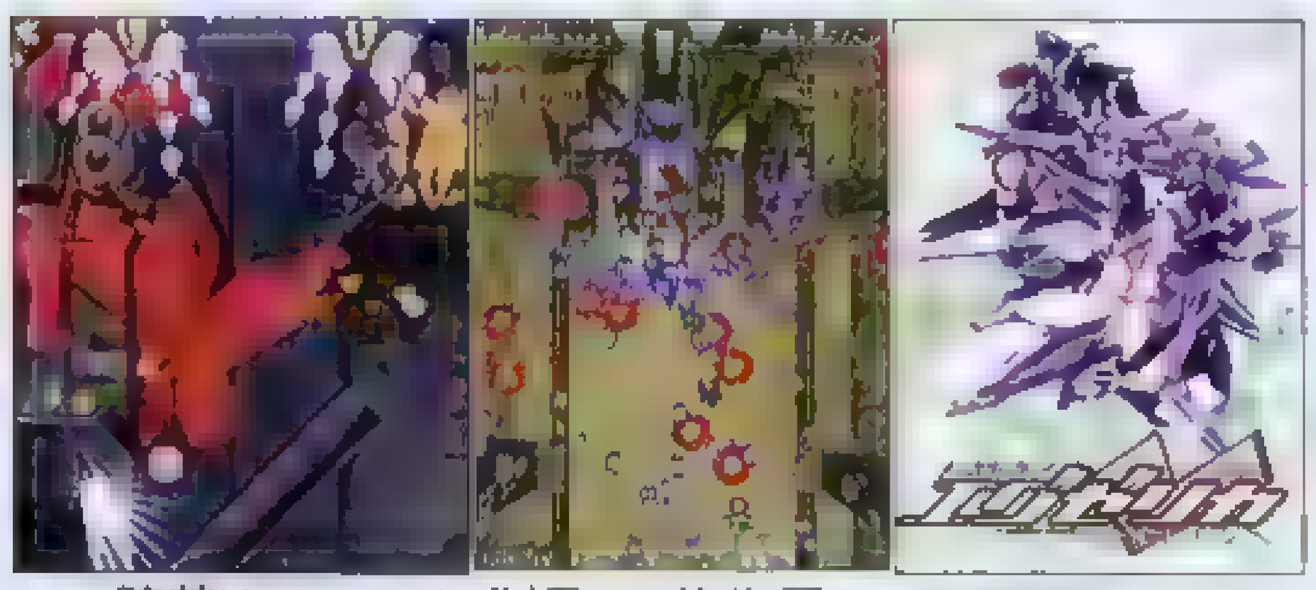
《光环3》将在今年年内推出，微软声势浩大的宣传攻势即将展开，而在民间，玩家们对《光环3》的期待之情早已热烈似火。近日，就有一个美国玩家在网络上展示了自己开发的士官长在《光环3》中的爱枪MA5C AR(MA5C Assault Rifle，MA5C型狙击步枪)。

如图，这把MA5C AR有着几乎与游戏中MA5C AR一模一样的外观，甚至还有“做旧、破损”处理，仿佛这就是那把跟随士官长征战各个星系的MA5C AR。因为游戏还没有正式推出，所以这位玩家只有参考Bungie给出的官方设定资料以及目前公布的一些游戏图片来制作，在制作的过程中他使用的设计软件为Corel Draw，材料采用激光切割，也算是相当专业的工艺了。


■这就是MA5C AR了，看看和游戏里的是不是一样呢？制作者还特意在一些部件进行了磨损的做旧处理。

终作神话再延续，DC又出新游戏了！

十六夜 提供



随着X360、PS3以及Wii的先后推出，“次世代”这个充满诱惑的名字已经实实在在地来到了我们的身边。不过正如当年由PS过度到PS2时一样，现阶段游戏的重心依然在那些老机器上，PS2自不用说，甚至早已成为化石或是收藏品的DC，现在仍然还在推出新作！2月22日，由WARASHI制作的射击游戏《Trigger Heart -Exelica-》作为第一炮，与预定于3月9日推出的另一款射击游戏《Karous》(mile-stone制作)，再次延续了DC“最后一作”的神话。

已经推出的射击游戏《Trigger Heart -Exelica-》最早是使用NAOMI开发的街机游戏。2006年5月稼动以来，凭借出色的人设以及另类的战斗系统赢得了大量玩家的支持。紧身的战斗服配上贴身的外部硬甲(exo-skeleton)，《Exelica》突出的人设首先便赢得了高回头率。除了密集的弹幕以及充满魄力的BOSS等等这些射击游戏必不可少的要素外，游戏还引入了名为“Anchor Shoot”的特殊系统。战斗中，玩家可以利用这个系统抓住敌人当盾牌，如果配合方向键还能够将敌人甩出去抵消路线上的子弹或攻击其他目标。类似《怒 首领蜂》等经典弹幕系游戏，玩家在使用“Anchor Shoot”的过程中能够获得大量分数，而追求更高的积分则是达人们终极的追求(目前网上公布的最高成绩达到了2亿7000万分……)。另外，游戏还能针对玩家的实力调整BOSS的难度，一定程度上降低了游戏的门槛。

移植到DC后，为了能让更多的玩家享受其中的乐趣，游戏在难度上进行了调整，追加的故事模式更是能吸引街机老玩家，而每关结束后角色的大幅特写也算是厂商对玩家的service了。不仅如此，厂商更有计划今后在Xbox Live上提供改良版下载，看来即使手里没有古董机的玩家也有机会玩到这款作品了。

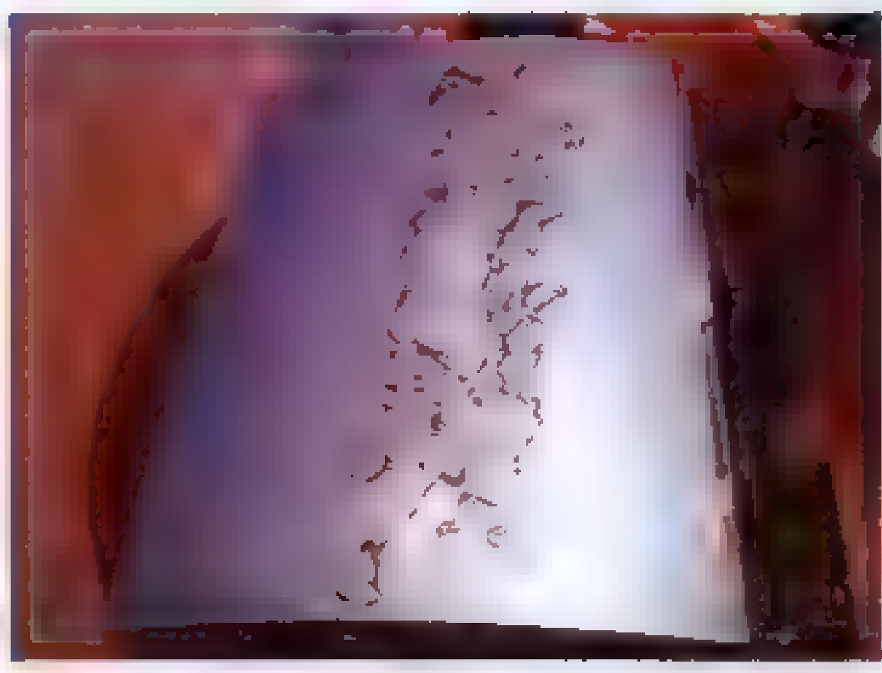
■ 在SEGA的街机真站上，正在对Trigger Heart -Exelica- 进行详细介绍 [illegible] 游戏各关卡的视频演 [illegible] 兴趣的读者可以去看看

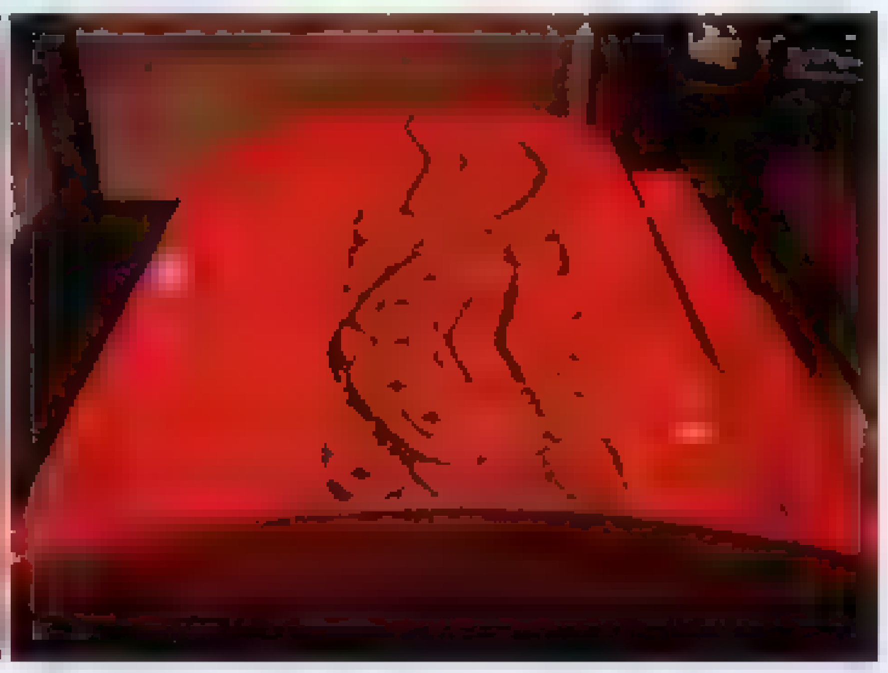
http://am.sega.jp/utop/closeup/exelica_07.html

NBA ALL STAR PS3

玛娜 提供

大年初一晚上的NBA全明星赛相信球迷们都没有错过，PS3在本次比赛中的高调宣传对于游戏迷来说可能比这场表演赛本身更让人难忘。事实上，索尼的相关宣传还扩展到了球场之外。在比赛之后，索尼还举办了一个与PS3相关的特别活动，就是使用镭射工艺在PS3的外壳上绘制各种有趣的图案。而这次活动也邀请了多位NBA明星球员到场。活动的规模虽然不大，但PS3镭射作品却相当有个性，就请大家一起来欣赏其中的几幅作品。


▲这次活动中少不了的篮球主题，人物线条条相当简洁。


▲与上一幅作品一样具有街头涂鸦风格的图案，但看了半天也没看出来这是什么。


▲耐克版的PS3，这……这个广告痕迹未免也太重了吧？


▲以鲜花与骷髅为主体图案，表现的可能是生命与死亡的摇滚式主题。

胎死腹中的任天堂手机

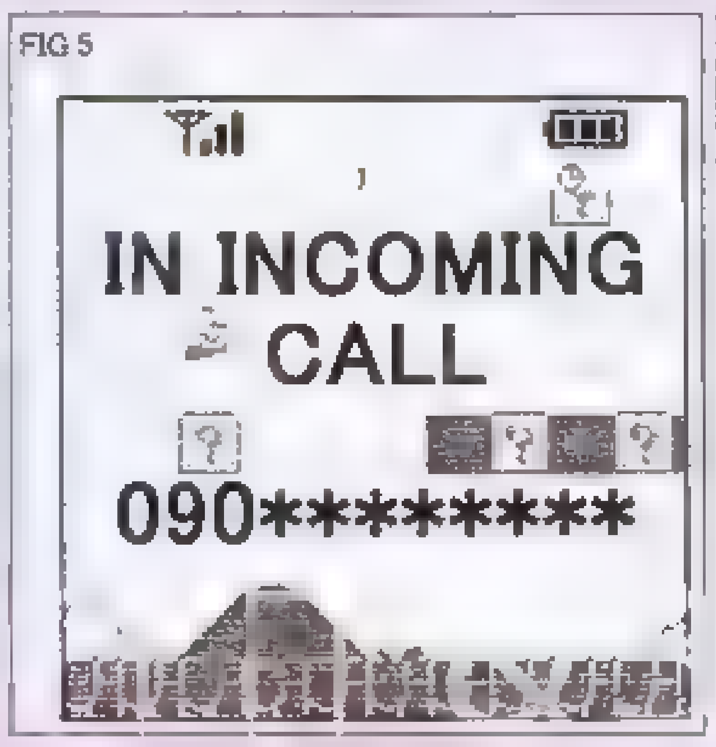
星夜 提供

如今的任天堂可谓春风得意，NDS与Wii都卖得顺风顺水，但在5年前，任天堂的境况却十分窘迫，NGC在PS2和Xbox的夹击下惨淡经营。为了挽回颓势，任天堂曾试图在人们意想不到的领域发力，其中就包括高速发展的手机市场。今年初从美国商标专利局流传出来的一份专利显示，任天堂曾打算设计一款以游戏功能为卖点的手机。

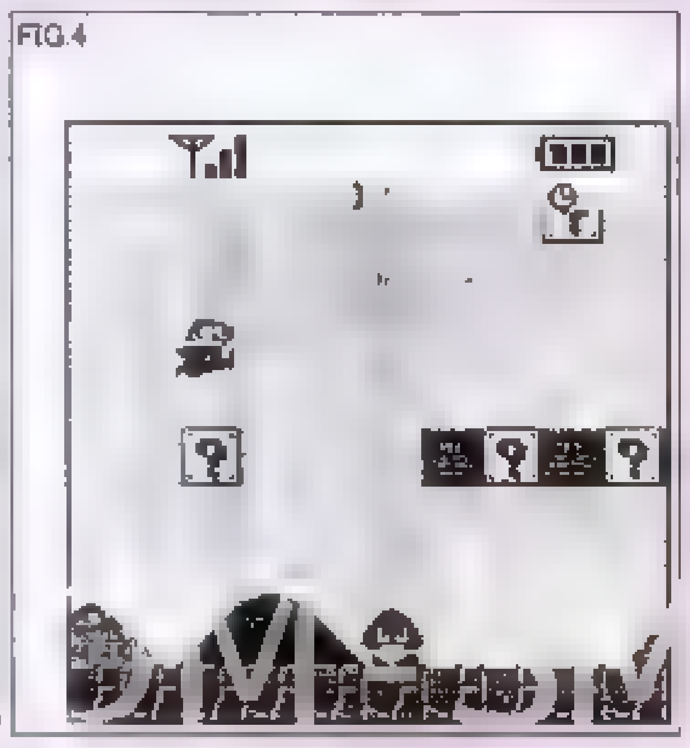
这款售价的专利号为7069044，提交时间是2001年11月27日。在专利文件中可以看到该手机的粗陋造型，以及部分游戏的画面。专利描述中称该手机包含两颗CPU，一颗负责游戏功能，另一颗控制手机功能，进行游戏时若有来电游戏会自动暂停。有趣的是，在手机菜单中可以看到分为“网络菜单”和“游戏菜单”，游戏菜单中可以看到《超级马里奥DX》、《银河战士2》等游戏，而在网络菜单中可以看到“游戏购买”、“排名”等选项，看来任天堂的计划是让玩家通过手机网络付费下载游戏，这种理念如今已十分流行，但在当时可以说是相当新潮的。

不过看起来这款任天堂手机早已胎死腹中，提交了五年多的专利至今仍未见产品推出，恐怕任天堂已经放弃了进军手机市场的想法，专利描述中的手机造型和技术规格都已经十分落伍。


▲这样的手机造型即使在2001年也算是十分简陋的。



▲有来电时游戏会自动暂停。



▲手机自带《超级马里奥DX》。



硬件 HARDWARE

①请问3.03版本的PSP支持哪些格式的音乐和视频？视频文件应该怎样才能播放呢？②请问PSP上PS官方模拟器的授权是针对主机还是游戏呢？③PSP3.0以上支持的模拟器还有哪些呢？[宝山 胡耀耀]

①根据官方给出的支持列表，3.03版本的PSP支持MP3、WAVE、WMA、AAC等常用的音频格式和MPEG4、AVC、AVI（MJPEG）的视频格式。AVI格式的文件由于本身的缺陷几乎很难寻觅到，所以在这里晴天只为你列出MPEG4和AVC文件的播放方法：MPEG4文件必须放在PSP记忆棒根目录下的MP_ROOT/100MNV01文件夹内，且文件的命名方式必须以M4V开头（之后为任意数字但不要过长）；AVC文件则放在MP_ROOT/100ANV01文件夹内，且文件的命名方式必须以MAQ开头。另外还需要提醒你注意的是，MPEG4和AVC文件在电脑上都会显示为MPEG4文件，比较容易区分的方法则是使用播放软件（如暴风影音）打开视频文件，然后在文件菜单上选择属性即可，在MPEG4 Video后面存在AVC或H264的附加信息则为AVC文件。②这个授权实质上是针对主机的，这也是近年来在软件业流行的“授权到设备”（比如PS3的操作系统授权到一台单独的PS3，不像Windows授权到用户，你还可以安装到其他的主机上），简单来说，这个模拟器和游戏是绑定在一起的，这个文件是可以任意拷贝的，而授权文件则只能在被授权的PSP主机上使用。比方说，我在PSP主机A上下载了游戏和授权文件，那么就等于索尼授权PSP主机A可以运行这个模拟器游戏，如果我拷贝到PSP主机B上，则无法运行，除非再次得到针对PSP主机B的授权文件。除了“授权到设备”外，这个授权文件还有地区码的限制，比如说我在PS3上通过一个香港帐户下载了《生化危机》的游戏和授权在PSP上，然后又通过一个日本帐户下载了《大众高尔夫》的游戏和授权在同一台PSP上，则原先的《生化危机》无法运行，需要重新取得授权文件，反之亦然。但如果是同一个地区的（比如两个授权都是通过日本帐号获取的）则没有这个问题。③PSP的3.0系统只增加了对PS模拟器的支持，而诸如SFC、MD等其他主机的模拟器仍然可以通过自制软件的方式来运行。

①硬降到1.5的机器可以玩PS模拟器吗？②升到3.02有风险吗？会变成砖块吗？③硬降的机器有什么不好，它与软降有什么本质的区别吗？[蚌埠 丁一]

①在1.5版本的系统中使用索尼官方提供的升级程序或自制系统的升级软件将系统版本升至3.0以上就可正常使用PS模拟器了，而两种升级方法的区别就在于前者要运行PS游戏必须获得相关的授权文件，后者则没有这方面的限制。②随着自制系统的不断完善，运行相关的升级程序通常都不会出现变砖块的情况，当然为了确保绝对的可靠性，建议你使用索尼官方所提供的升级程序更新你的系统版本。③硬降和软降最大的区别在于硬降必须将PSP的机器拆开，用专用的设备将1.5版本的信息写入PSP的CPU，很多玩家之所以不采取这种方式进行降级，一方面是早期刷机技术不成熟，有可能在刷机后出现无法联机进行游戏或无法运行UMD的特殊情况；另一方面则是随着刷机技术的成熟，虽然整个过程都十分安全，但也不排除某些商家在拆开PSP主机后偷偷更换其中的零件，以次充好。在此也顺便提醒一下准备购买PSP的玩家，目前市面上绝大多数的主机都能通过软降的方式返回1.5版本的系统，一定要在购买前询问好商家能否提供软降的方式进行降级，有必要的话最好在一旁看着商家进行操作，以避免一些不必要的麻烦。

日版60G的PS3能直插220V的电源吗？如果不能插220V的电源，哪种变压器比较好呢？[明杨]

日版60G的PS3能够直插220V的电源已经得到了广泛的证实，目前编辑部的PS3也是这样使用的，所以你无须担心。

游戏 GAME

日版《最终幻想X》里“七曜武器”我只拿到了完整的土和月，其他五把怎么才能得到呢？能把具体的方法告诉我吗？[重庆 杨杰]

既然你已经获得了尤娜和阿隆的“七曜武器”，那么肯定就已经获得了“七曜の镜”这个道具，并且知道如何利用对应的“印”和“圣印”将“七曜武器”进化到最终形态。下面晴天就为你列出剩余五把“七曜武器”以及所对应印的获得的具体方法：

角色：リュック	七曜武器：ゴッドハンド
获得方法	使用飞空艇中的“パスワード”功能，输入“ゴッドハンド”在新出现的キノコ岩谷底的宝箱中获得
金星の印	サヌビア沙漠左侧地图边缘的宝箱
金星の圣印	在サヌビア沙漠中和仙人掌进行“サボテンダー探し”的小游戏，规则非常简单，只要不被仙人掌看到角色在移动即可，每找到一次它就会逃跑，一共需要找9次并得到相应的スフィア，最后把它们镶嵌在仙人掌的石碑上进入仙人掌部落，开启宝箱获得

角色：ルールー	七曜武器：ナイト・オブタマネギ
获得方法	获得飞空艇后先前往グレートブリッジ和マイカ总老师对话，之后进入隐藏地点バージ＝エボン寺院（需要利用飞空艇的“サーチ”功能，输入‘X13：Y60’坐标后发现）在湖底区域会发现右侧有一个水流较急的出水孔，宝箱就位于出水孔下方的岩石后，由于宝箱并不会在画面上显示出来，需要仔细调查
火星の印	剧情发展到可以前往雷平原时返回グアドサラム，在异界左方的宝箱
火星の圣印	在雷平原的“避雷游戏”中成功回避200次落雷就会在旅店门口的宝箱中获得，中途记录可以累积回避次数，但一旦被雷击中、切换场景或读取记录就会使回避次数归零

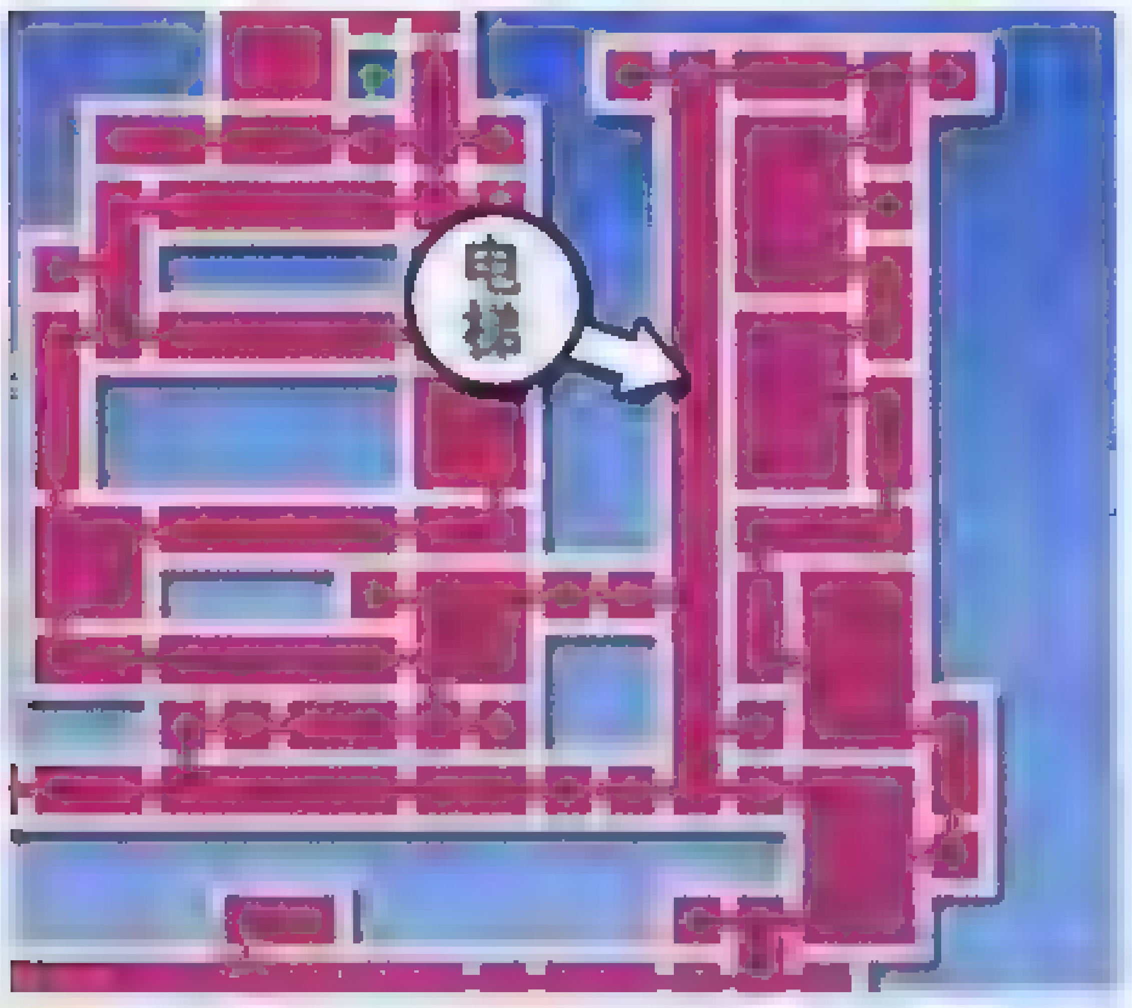
角色：ティーダ	七曜武器：アルテマウェポン
获得方法	在ナギ平原的“陆行鸟训练”中获得四个项目的胜利后，来到平原左上方的地图边缘沿斜坡向下解开封印即可获得，如果胜利后离开ナギ平原再返回，会在封印前出现NPC阻挡去路，这样还必须再完成一次训练才会让其离开
日轮の印	在ザナルカンド遗迹中第一次打败尤娜蕾斯卡的エボン＝ドーム处沿左侧楼梯前进，最后在楼梯口出现的宝箱中获得。另外游戏后期虽然可以返回这里，但是国际版却会出现实力超强的隐藏BOSS
日轮の圣印	在ナギ平原的第四项“陆行鸟训练”中跑出0秒的成绩所获得的奖励。成绩计算的公式为：最后的时间(秒)=跑到终点时间－(获得气球数—被鸟撞击次数)×3，赛道共分为3段，依次拥有5、10、10个气球，玩家必须在不被鸟撞到的情况下获得至少13个气球才有可能达到目标，十分考验玩家的操作和运气

角色：キマリ	七曜武器：ロンギヌス
获得方法	调查雷平原上的8块仙人掌石碑，然后使用□键解开其中某些石碑的封印就会在南部发现仙人掌的幽灵，跟随它来到斜塔前用□键调查即可
木星の印	在ガガゼト山击败シーモア的地点左侧正数第四根柱子后的宝箱
木星の圣印	游戏后期返回マカラーニャの森完成中央和北部的两次抓蝴蝶游戏的奖励

角色：ワッカ	七曜武器：ワールドチャンピオン
获得方法	参加调查记录点后出现的“ブリッツボール”(水球)游戏，获得ドーナメント战或リーグ战的前三名，或总共累计获得100场比赛胜利后，前往ルカ的酒吧与柜台的服务员对话获得
水星の印	当剧情发展到可以前往ミヘン街道时，返回ルカ＝スタジアム的ブリッツボール选手休息室里调查深处的储物柜
水星の圣印	习得ワッカ全部4个OVER DRIVER技之后，再参加リーグ战有一定的几率作为胜利后的奖品出现

近日小弟玩《恶魔城 迷宫的回廊》时遇到几个问题。本人的地图与怪物图鉴及掉宝已经完美，但为什么乔纳森的28号副武器还没有学会？另外夏洛特的魔法我也已全部拿到，但在书德处的大贤者任务却显示还未完成？[xukoufa]

乔纳森的28号副武器在恶魔城地图右上方，如图所示的电梯房间内使用高跳才能获得，而夏洛特的魔法编号是30～71，你可以对照一下是否漏掉了其中的某个技能。



我想请教几个关于PS2版《三国志XI》的问题。①南斗和北斗出现的条件和作用是什么？②怎样才能让新武将拥有"神算"、"霸王"、"飞将"等超级特技？[wyle83]

①游戏中只要玩家操纵的部队主将功绩在10000以上且有武将的魅力在80以上，靠近遗迹和庙所在的坐标就会对应发生北斗和南斗出现的事件（坐标附近不允许有陷阱、城墙等军事设施），北斗的作用可以让玩家增加旗下任意武将的能力经验值，南斗则允许玩家在给出的技能列表中选择一项替换现有的技能。②要使新武将拥有超级特技，可以考虑利用南斗的作用来实现，因为从发现第三个庙开始，玩家就可以选择全部的特技，下面就给出你一些坐标，相信一定会对你有所帮助。

地区	坐标
南蛮（南中）	建宁西北(9、170)、建宁东北(51、166)、云南东北(23、190)、云南东南(20、199)
西凉（西北）	武威东北(24、33)、武威西北(4、25)、安定东北(44、47)、长安西南(45、82)
江东	卢陵港东北(146、157)、虎林港西南(152、134)、卢陵港东(156、167)、柴桑南(129、153)
河北	晋阳东北(111、33)、蓟东北(130、6)、晋阳西南(70、49)、北平北(153、2)
中原	寿春西北(128、91)、濮阳东北(140、63)、下邳东南(180、88)、北海西南(152、61)
巴蜀	成都东北(25、120)、江州西北(21、136)、卢陵港西南(126、180)、长沙东南(123、174)

《皇牌空战X 诡影苍穹》战役模式下的最长路线是什么？我现在就差Conqueror和Gold Wing两枚勋章没入手了。[闫学智]

要获得Conqueror勋章需要选择最长路线完成战役模式才行，由于游戏中存在很多路线的分支，所以晴天只在这里为你列出其中的一条路线，希望能够帮到你，这条路线的顺序为：1→2→3-A→4-A→5-A→6-B→7-B→9-A→8-B→10-A→11-B→12-A→14-A→13-B→15-B。Gold Wing勋章需要在Ace难度下获得全S的评价才会获得。

《怪物猎人2 dos》中工房升级需要的光之水晶在哪可以获得？另外在网上看有一身修罗装，这是网络版独有的吗？单机版能否生产？[cbsolidssnake]

光之水晶（ライトクリスタル）前期只能在沼泽地图9区的矿石采掘点有一定几率获得，需要多试几次才行。你所说的修罗装是珍稀度7星的防具，其中最主要的材料都是从一种名为"浮岳龙"的怪物身上剥取，并且它只会在网络版的任务中出现，玩单机版的玩家只有望而兴叹了。

①《怪物猎人2 dos》中蓝速龙（王）的上皮、上鳞、尖爪如何获得？②桃毛兽王的"极彩色の毛"在它身体的哪个部位，获取的几率有多大？③猎人获得称号的条件是什么？有什么作用？④桃毛兽王对什么属性较弱？音爆弹对它有效吗？[汕头 林刊]

①你所提及的材料必须在集会所中接受G级（自己的HR等级达到4）与蓝速龙（王）相关的任务才会在消灭它们后有一定几率获得。②桃毛兽王拥有头、左爪、右爪、尾部这四个可以破坏的部位，而在破坏前三个中任意一个后都有可能在任务成功后追加"极彩色の毛"为奖励，再加上桃毛兽王的攻击破绽都比较明显，充分利用它四连击后的倒地时间就能轻松地破坏掉这些部位，建议使用近身武器进行作战。③猎人的称号获得的条件很多，除了累计任务成功后的クエスト点数外，消灭怪物的数量、村庄的发展程度、玩家所拥有的金钱数也是一些主要的途径，一个响亮的称号在和别人联机时也是一个小小的炫耀资本（笑）。④桃毛兽王对火属性的抗性较低，并且音爆弹对它是没有任何作用的。

本人在玩《最终幻想XII》时遇到了几个问题。①空中城市ビエエルバ中的"ビエエルバ魂"卖给商店是250，但卖给有需要的人却是1000，我找到的总数是14个，其中两个卖给了同一个人，其余12个都卖给了别人，但是之后还有一些居民需要，请问这里一共能得到多少个"ビエエルバ魂"呢？或者存在卖掉的特定顺序吗？②オスモネ平原ハウロ绿地里1/225几率出现的陆行鸟有什么方法可以令它快速出现吗？可否在"ハウロ绿地"与"大地のらせん"之间的地图切换点反复进出来刷呢？它出现时地图上会有提示吗？[佛山 麦海民]

①这只是游戏中一个"倒买倒卖"的赚钱小游戏，正如你找到的一样，ビエエルバ魂一共有14个，所以空中城市ビエエルバ中也存在和其数量对应NPC，是否卖给同一个NPC和卖出的顺序并不会影响隐藏要素的出现。②这只等级高达99级的红色陆行鸟比较常出现在"ハウロ绿地"左下角的地图突出部分，你可以考虑在通往"ガリフの地ジャハラ"的地图切换点处切换三个场景再返回进行刷怪，虽然它出现时地图上不会有特别的提示，但是它一旦出现就不会消失，对你的耐心是很大的考验。

看到纱迦在合刊上说4个小时就拿齐了X360版《真·三国无双4 帝国》的成就，搞得我也蠢蠢欲动了。（买了大半年X360成就还不到2000点……）果然我发现这个游戏的成就的确比较好拿，但最后一个成就"夷陵之战"的发生条件我始终找不到，导致现在就缺这一个成就，希望纱迦能够指点一下。[liuxule]

夷陵之战的发生条件比较复杂，必须先满足以下的条件后，再满足玩家所选势力的对应条件才会出现，另外选择"赤壁炎上"剧本达成条件会相对简单一些：

（1）不能是英雄集结剧本；
（2）210年之后；
（3）游戏开始后经过1回合以上；
（4）玩家需选择吴势力（即孙坚、孙权或孙策为君主）或刘备势力；
（5）刘备势力拥有永安、襄阳、武陵、江陵、长沙中的任意一处；
（6）吴势力拥有襄阳、武陵、江陵、长沙中的任意一处；
（7）刘备势力和吴势力相邻；
（8）全势力不超过9个；
（9）吴势力和刘备势力没有结盟。

此外，如果玩家扮演刘备势力，则还要满足以下3个条件：
（1）刘备势力可出阵武将超过4人；
（2）吴势力可出阵武将超过6人；
（3）吴势力有陆逊。

如果玩家扮演吴势力，则还要满足以下3个条件：
（1）吴势力可出阵武将超过4人；
（2）刘备势力可出阵武将超过6人；
（3）刘备势力有诸葛亮。

有一个PS2版《魔界战记2》的问题想请教晴天。现在我的游戏时间已经318个小时，但是地图碎片却始终没有收集完全，我现在有14张，但却不能进入修罗之道具界，不知道它们的总数是16张还是18张？有什么方法能尽快收齐呢？[匿名]

地图的碎片一共有18张，在道具界消灭"道具偷盗者"会有一定几率获得，每种造型的"道具偷盗者"都持有一块碎片，由于敌人的出现和掉落的物品都是随机的，主要还是考验玩家的运气，多次战斗肯定是跑不掉的。

不要等问题成堆



才想到小卖部

掌机动态扫描

文 零下

PSP Dark_AleX及Fanjita反对盗版侵权行为

目前，自制软件之风正愈演愈烈，PSP上的自制软件呈现出百花争艳之势，而微软则鼓励玩家在Xbox 360上开发自制软件，这些都令无数人为之而着迷。就连世界著名BBC广播电台也对自制软件产生了兴趣。这次报道的主角就是著名的Fanjita和Dark_Alex，报道围绕自制软件到底是否合法以及如何正确的对待盗版展开。

Fanjita，真名叫做David Court，他与社会上所普遍认为的年少轻狂的通宵熬夜工作的年轻人这种Hacker形象有很大的不同。他34岁，已婚，是一位专职的资深程序员，现为一些大型的网络公司编写服务器软件。在爱丁堡的家里，他每天只花一两个钟头编写PSP自制软件。并且他还是一名武术爱好者。

“我的目标是让尽可能多的人加入到自制软件的开发中来”，Fanjita，这位资深程序员表示：“自制软件并不违法，人人都享有处分自己所拥有的硬件设备的权利，你可以在你所购买的机器上做任何事情。盗版令我十分痛心，因为我的行为确实给盗版提供了捷径。但这绝非我的本意，我们反对盗版的立场是坚定的，并且我们希望能作为表率去打击盗版。但令人遗憾的是SONY却从未和我们联系过，这只能令我们深信我们所做的是正确的。”

Dark_AleX则更符合Hacker的形象。他是一个西班牙的大学生，Hacker绰号源于他真名，Alejandro，他喜欢哥特风格的一切事物，他对日本相比之下漫画和小猫都很有兴趣，但PSP Hack才是他的最为热衷的。

对于自制软件和盗版的关系，他有着相同的看法：“我认为这完全取决于用户他们自己如何去使用我的软件，我想当一个人想要从原版光盘中复制一份游戏的时候他可以找到很多理由。但我相信使用我软件的人能做出正确的判断，远离那些拷贝出来的盗版。使用自制软件可以在一条记忆棒里传送很多游戏，这非常方便，而且事实上这些游戏在运行的时候时读取会更加快速。当然对于我来说最重要的，就是可以修改这些游戏，玩家可以依照自己的意愿去自定义游戏。我看到过很多非常厉害的事情，比如有人改变了游戏中的音乐，或者把整个游戏翻译成他们自己的语言。”

PSP 自制系统3.10 OE-A及OE-A'发布

3.10 OE-A为完全安装，可以在以下系统上直接升级：

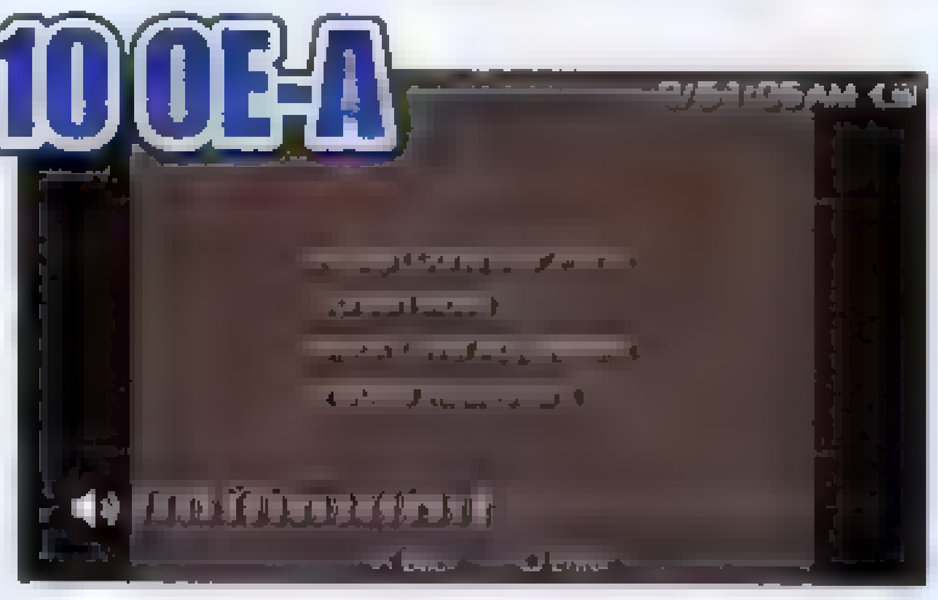
1.50、2.71SE-A、2.71SE-B、2.71SE-B'、2.71SE-B''、2.71SE-C、3.02 OE-A、3.02 OE-B、3.03 OE-A、3.03 OE-A''、3.03 OE-B、3.03 OE-C(均含TA-082、TA-086等最新主板)。

此次更新将内核系统由3.03升级为3.10；增加了4级亮度随意调节功能，不需要变压器也能开启最高亮度；大幅改进PS模拟功能。

按HOME键进入设置菜单将会发现发生了很大的改变：

1.可以自由选择控制的是1P还是2P。(Assign Controler Ports)

2.增加屏幕显示模式：zoom，按4：3比例扩展至全屏幕，即游戏将以480*360的分辨率运



行，超出屏幕范围的部分将自动被裁切。(Screen Mode)

3.增加画面亮度增益，类似PMPAVC播放器，改善游戏残影问题。(Black Level Adjustment)

4.增加音量增益，在PSP本身的音量之上进行波形增益(开太大小心爆音)。(Volume ADjustment)

而3.10 OE-A'则是在3.10 OE-A的基础上修正了《合金弹头 合集》及一些其他游戏和UMD运行时出现的0x80020148错误。需要在3.10 OE-A的基础上升级。

NDS EZ三合一扩展卡发布

EZ TEAM以当前业界顶尖技术结合多年开发烧录卡的经验，将256Mbit GBA烧录卡/NDS浏览器内存扩展卡/NDS震动扩展卡非常紧凑的融合在Lite尺寸的SLOT2卡里面，一次性为EZ5提供了三合一的扩展卡解决方案。



本次推出的三合一扩展卡使用了256Mbit NorFLASH作为GBA烧录卡存档载体，可以保证写在卡上的游戏关机后依然存在，可以脱离EZ5作为单独的GBA卡运行，可以真实100%模拟硬件GBA卡，完美和SLOT1卡带联动，以上特点是SDRAM和PSRAM解决方案无法实现的。

浏览器内存扩展采用和官方配置一样的高速缓存，并且容量为128Mbit为官方的两倍，完美支持日版/欧版NDS浏览器。

震动扩展在继承了原装震动卡的震动功能之外，还增加了三段力度调节，节电与爽快感由玩家自主调节，并且提供开发接口，以供第三方开发者使用。

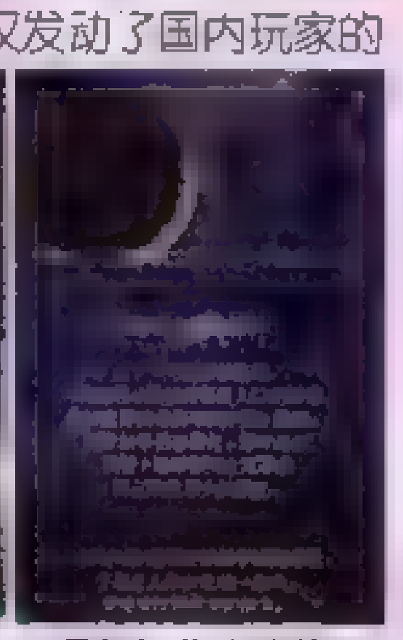
汉化速报

NDS 各汉化组争相汉化《机战W》

作为“《机战》系列”的最新作品，也是NDS上的首部《机战》，《超级机器人大战W》不仅发动了国内玩家的“钢之魂”，更是激起了汉化小组的汉化热情，一时间，数个汉化小组及个人相继在第一时间发布了自己所取得的汉化成果。



▲DNA的汉化截图。

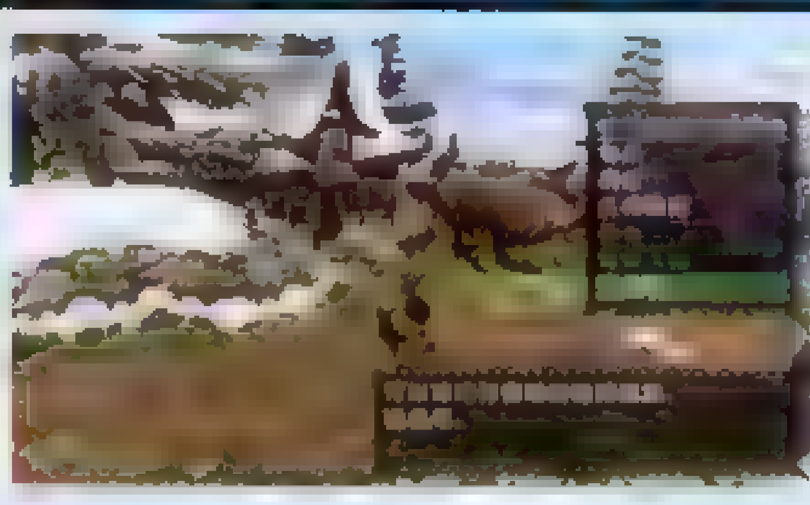


▲星组汉化预览截图。

NDS 《新牧场物语》80%汉化版发布

《新牧场物语》在临近发布之时，发现了不少翻译上的不严谨之处，所以原计划大年三十的发布拖到了新年的正月初一。不过，好在目前除了个别文本没汉化以及字体没有修饰之外，已经基本上完成了扫尾工作，毕竟这只是个测试版。待完整版发布时(大概半个月吧)，这些都将得到修正。汉化者罗伊SD特别感谢APEX汉化组的诸位成员的鼎力支持。

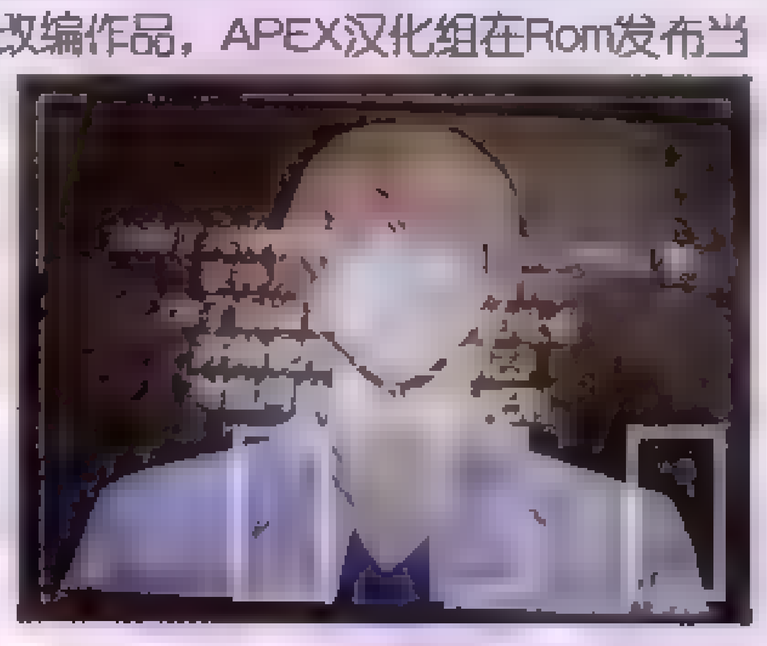
PSP [illegible]



作为PSP上最受欢迎的游戏之一，《怪物猎人 便携版 2nd》在国内玩家中也受到了极大的关注。此次日版《怪物猎人 便携版 2nd》由PSPCHiNA和雷神汉化组联合进行汉化，目前汉化完成度为汉化进度15%。

NDS 《死亡笔记》汉化预览放出

《死亡笔记 杀人游戏》是以当前人气漫画《死亡笔记》改编的全篇洋溢着紧张气氛的心理推理游戏。作为当前热门动漫的改编作品，APEX汉化组在Rom发布当天即着手进行了汉化，在大年二十发布了汉化预览图。目前文本导出及字库制作等破解工作已全部完成，正在紧张翻译中。



PSP [illegible]



《星象仪 便携版》是一款由SEGA推出的另类游戏，与其说是一款游戏，不如说这一是款移动星空字典。游戏中共收录了约500万个星空数据，玩家可以自由地选择要查看的过去或未来的时间、地点，而在指定的时间和地点上出现的真实星空将会再现在PSP的画面中。作为CG汉化组成立后的第一部作品，在汉化组成员的不懈努力下，这款作品终于在2月14日这一天准时发布。

NDS 《风来之西林DS》汉化进展顺利



目前由kenyo挑头策划的《风来之西林DS》汉化工程进展顺利：全道具名、全道具说明、全怪物名翻译完成，各种说明信息文本翻译中，剧情文本part.1翻译中，剧情文本part 2翻译中。

游戏军火库 GAME ARSENAL



春节刚刚过去，众编辑又立刻投入到了新一期杂志的制作当中。从本期开始，杂志将开设《游戏军火库》这个新栏目由火焰魔神主持，目的在于向广大读者介绍在ACG领域经常出现的军事知识，我们的目标是让每一个玩家读者在涉及到军事领域的话题时不再感到迷茫，争取人人可以做到端起枪来能打仗、拿起手柄能打机（笑），还等什么，赶快开工啦！

本期话题 试作型与量产型





▲高达成为试作型的怨念是永远也摆脱不了了！

一提到试作型与量产型，很多热衷于高达动漫及其周边的读者会立刻联想到那些强到逆天的王牌机师专用MS，以及更多的、烂到可以用石头敲破驾驶舱的杂兵机体，这都是因为长期受到日本ACG业界中的大量公式化设定的误导所致。其实，试作型与量产型之间最本质的区别在于是否有稳定的工作状态，而并不在于两者之间综合能力的强弱。**试作型并不代表绝对的高端，量产型更不是偷工减料的代名词。**

何为试作型？这是一个日语中才有的词汇，中文翻译过来就是原型机！在现实当中，试作型产品的作用往往是作为完成测试、验证该项目的设计是否达到预期的效果，试作型设备在测试过程中往往会有许多不可预料的意外发生，这样的机体不要说参加实战，就算最基本的功能都很可能无法实现，设计人员需要通过不断接收试作机所受测试的数据反馈来反复调整原有设计，直到最大限度的完善设计为止，因此从某种意义上说，试作型机体是不具备实用性的，它是一种存在不同程度缺陷、主要用于测试的设备。相反，量产型的机体由于是经过反复调整的，是原有设计的成熟完成品，所以其稳定性比试作型要高出很多。举一个例子，喜欢玩掌机的朋友手中使用的都是量产型，不论普通版还是所谓的豪华限定版皆为此般，在这样的量产型发售之前，硬件厂商会在完成最初设计后制造出一批用于内部调试的最初型号，这就是试作型，这样的设备问题会很多，而且肯定不会流入市场销售给消费者。量产型的最主要特点是在保证原设计所要达到的性能的同时在生产成本上取得平衡。



▲像扎古这样兼顾作战能力和生产成本，这才是量产的真正意

反观游戏之中，我们以“《SD高达G世纪》系列”为例，玩家在初期一般只会有诸如铁球和吉姆之类的所谓量产型垃圾机体，而通常被定位为试作机的高达则反过来成为了高端机种，需要达到一定条件才能入手。这种试作型与量产型两种概念的关系错位的情况如果出现在现实中，后果将会不堪设想。不过，并不是所有游戏中的此类设定都悖离现实，Z时代的经典、来自新吉翁的卡碧尼系列就是个典型的例子：璞露与璞露茨的专用卡碧尼MK-II在综合性能上丝毫不比作为原型的哈曼专用白色卡碧尼差，而后来的量产型卡碧尼在武器配置上则更胜一筹。

军工问答站



▲武装强化型的机体，如果被证明是可靠的改进之后，很可能会被大量投入使用。

Q 为什么嘛？ 在玩高达题材的游戏或者看某些动画的时候，除了量产型和试作型以外，我还经常可以看到“专用型”、“强化型”等等名词，它们跟前两者的具体区别主要体现在哪里？

A 原来是这个样子di 专用型的机体在武器配置和作战能力上较普通型号要强很多，生产的成本也相应的高出很多，但是，这一类的机型多数情况是配备给能力较强的王牌机师使用的，由于此类高水平机师的数量并不会很多，所以相应的专用型机体也不会大批量生产，因而经济性很差，这就好比某些纯粹以手工打造零部件的名贵跑车，制造成本极高、用户也不会很多，它们的存在只是为了满足极少数人的需要。通常情况下，世界各国的军队都不会因为某些王牌驾驶员具有远超出常人的能力而为其建造专用机，更多的做法则是用独特的专用涂装加以区分。强化型同专用型又不一样，顾名思义，这种类型的机体是为了更好地适应作战需要从而在普通量产型机体的基础之上改进而来的，这类机体的存在很可能是属于替换性质的，是在尽量压低生产成本的同时对原有量产机型进行一定程度的升级，生产的数量也比专用型要多。



▲专用型的机体，虽然能力比普通量产型高，但是考虑到生产数量的原因，现实中是基本不会出现的。

Q 为什么嘛？ 动漫游戏中可以经常看到各种光束类武器的对射，我的问题是，这样的武器在现实中真的可能出现吗？如果可能，大约会多久才能出现？是不是还要等很多年？

A 原来是这个样子di 不是可能出现，而是已经出现！只不过不是那些虚构的“带电重金属高能粒子光束”，而是目前已经普遍应用于民用领域的激光技术的延伸而已。如果真的想达到游戏和动漫中那样遍布战场的光束武器对射，还需要很长的路要走，这其中的主要问题在于光束武器的发射需要大量能源的供给，而储备和提供能源的设备通常又体积庞大，因而导致不便作为独立机动战斗单元，以美国的“ABL机载激光武器系统”为例，为了能够使激光武器发射装置能够在空中平台机动发射，整个设备只能被安装在经过改造的波音747－400货机的机身内。



▲只有波音747庞大机身的内部储存空间才装得下为激光发射器供能的设备。



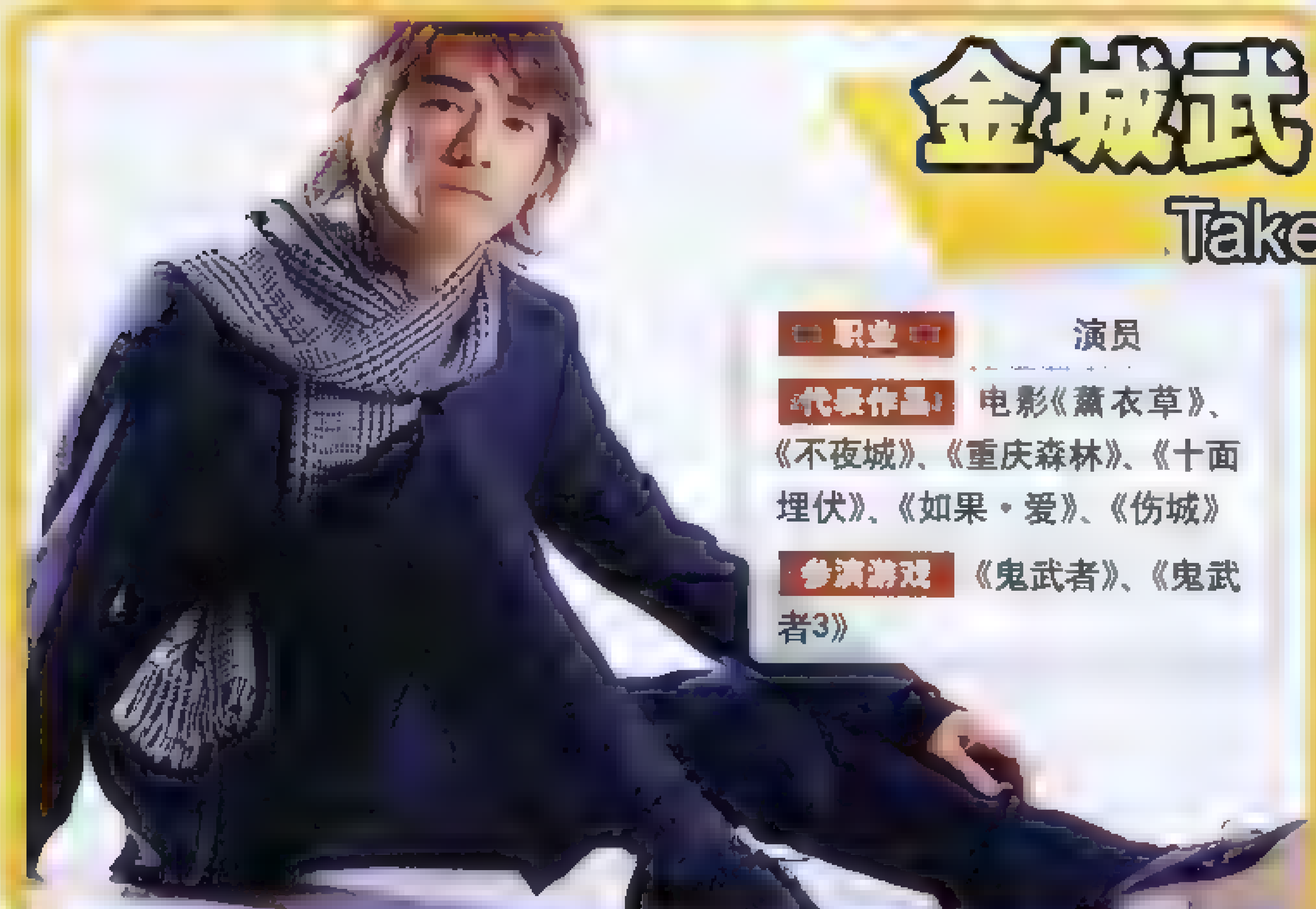
星罗万象 游移在虚拟与真实之间的明星脸

文 D·S　美编 一刀

是真实让虚拟更真实，还是虚拟让真实更虚拟？自视频游戏诞生的那天起，这个充满矛盾的问题便一直在游戏世界里客观存在着。当本是天马行空变幻无常的游戏随着科学技术的不断进步而逐渐趋近真实的视听效果时，自然会有一部分游戏跳出固有的形式，以别具一格的亮点来吸引人们的注意——譬如今天我们提到的这个话题：明星代言。

不可否认，这种特别的宣传方式确实能在相当广的范围内吸引住人们的眼球，哪怕他们从不曾接触过电子游戏。譬如当年便有王菲的歌迷为了能收集齐所有版本的《Eyes on me》而特地买了一台Playstation与《最终幻想Ⅷ》而后束之高阁，虽然在大多数资深游戏迷眼中这种买椟还珠的行为是不折不扣的“伪非”，但我们却并不能因此而忽视“星光”越来越璀璨的这一类游戏族群。在琳琅满目的原创角色及大众脸NPC已经让玩家们看得生厌的今天，于游戏中体验一次与真实世界接轨的快感，倒也不失为一大趣事。于是，当这个潜在的市场被彻底挖掘出来后，真实世界的众多明星们从此便多了一个耍SHOW的舞台，除了出演广告、演唱主题曲及形象代言之外，甚至还有不少人亲自参演到游戏之中，这无疑使游戏显得更加真实——然而，从另一个角度来思索，他们的帅和美到底是强调了真实呢？还是因为太帅太美得缺乏真实感所以反而强化了虚拟？

虚拟还是真实？这是个话题。



金城武 在幻魔群中闪烁的鬼武者

Takeshi Kaneshiro

职业 演员

代表作品 电影《薰衣草》、《不夜城》、《重庆森林》、《十面埋伏》、《如果·爱》、《伤城》

参演游戏 《鬼武者》、《鬼武者3》

台湾近日流行整容风，在春节的连续九天假期里，许多上班族趁机修整颜容，希望通过改头换面来使事业带来好运，据门诊量比平日暴增一倍的整形医师们反映，在这些整容顾客中女性特别偏爱林志玲，而男性则最想变成金城武。

没错，具有完美面孔的金城武其强烈的偶像气息自然是Capcom制作《鬼武者》时最看重的部分，但除此之外，金城武本身的“宅男”特性大概才是其能够全身心地饰演好明智左马介这个角色的大前提。是的，千万不要惊讶，金城武的确是目前我们所知的与游戏界沾边的所有明星中最“宅”的一个，无论何时接受“最喜欢什么”的采访时，“电玩”一定是他最先脱口而出的词语，只要档期空闲在家，他绝不会像其他明星那样出入夜店狂欢或搞些花边绯闻，而是老老实实地蹲坐在家中狂玩游戏，这也是他多年来所热衷的惟一兴趣，“只要有电玩，不吃饭也无所谓”——从金城武某次采访中爆出的这句惊人之语不难发现，《电车男》的导演没有选金城武取代山田孝之饰演主角是多么令人遗憾的失误。（笑）

难能可贵的是，在那个“明星代言”一“粗制滥造”的浮夸年代，《鬼武者》的游戏素质却优秀得让人惊异，并一举顺利夺下了“PS2上首款百万大作”的桂冠，可谓名利双收。纵观游戏整体状况，Capcom精湛的动作冒险游戏设计功底固然是首要功臣，但担纲形象主角的金城武其个人魅力亦功不可没。为了能够在游戏中最大限度地还原金城武那英俊的面孔及生动的表情，面部动作捕捉技术自然是少不了的。在电磁感应器技术尚不成熟的当时，金城武吃的苦头绝对是现在的许多明星难以想象的：为了让技术人员收集面部数据，金城武得在脸上涂满石膏制作脸模，在石膏完全凝固硬化的几个小时里，他只能一动不动地坐在椅子上用鼻孔呼吸，就像一尊古埃及的木乃伊。至于游戏主角明智左马介的声音自然也是由金城武亲自担纲，整个配音过程由专业声优培训导师亲自指导，严谨的制作过程令金城武非



▲甄子丹是游戏的动作指导，令《鬼武者3》充满港产动作片的味道。

常满意。当玩到这款游戏的时候，金城武大呼过瘾，坦言自己虽然对于拍摄动作片并不在行，但却在担任游戏形象代言人中找到了同样的感觉。他说：“我自己非常喜欢电子游戏，不过开始时对是否出演有点犹豫：一个现实生活里的演员能够有助于一套虚拟游戏的成功吗？但《鬼武者》的制作团队很棒，他们(Capcom)做过很多很棒的游戏，我了解他们，也很信任他们，所以就参与到了这个游戏中。”

不久，经历了《鬼武者2》(主演为已故日本著名演员松田优作)的沉寂



◀在东京宣传《鬼武者3》时二人首次见面即一见如故，让·雷诺与金城武合影时主动握手搭肩，十分友好。

之后，在续作《鬼武者3》中，我们又看到了复归的金城武，同时登场的还有另一名国际级巨星让·雷诺(据悉Capcom本拟邀请的是布鲁斯·威利斯，但双方在薪酬方面没有谈拢)，让·雷诺在日本拍过不少广告，拥有较高的知名度，作为一名银幕上的典型硬汉，他同时又拥有一副忧郁而温柔的面孔，日本的女性很喜欢这种看起来很绅士的猛男形象。此番东西巨星双剑合璧，宣传效果自然也是核弹级的，令《鬼武者3》游戏尚未上市便已先声夺人。有趣的是，虽然二人在游戏中有过不少合作杀敌场面，但现实世界中的两人却是直到游戏上市前夕的新闻发布会上才首次见面，之前在拍摄过程中二人只是分别跟随导演指示，对着空气演戏。遗憾的是，游戏上市至今，我们始终没有收集到来自金城武方面的游戏进度报告，不知他这次能否突破自己在前作创下的最速通关记录呢？



《鬼武者》



平台 PS2、Xbox

类型 AVG

简介 故事发生在日本最为混乱的战国时代，由于公主雪姬的失踪，明智左马介(金城武)踏上了独自对抗幻魔化身的织田信长的征途。游戏在继承了"《生化危机》系列"操作特点的同时还加入了大量的动作与解谜成分，而匠心独运的"吸魂"系统更堪称是动作游戏史上最优秀的创意之一。游戏的音乐颇富和风意境，体现出了战国时代的豪迈之气。

《鬼武者3》



平台 PS2

类型 AVG

简介 以幻魔王身分复活的织田信长再次利用数量众多的幻魔迅速地扩张自己的军事实力，企图侵蚀世界，而玩家的任务则是操纵两位分别来自古今的鬼武者明智左马介及杰克·布朗(让·雷诺)来打倒幻魔军团，粉碎信长的阴谋。游戏采用双主角设置，根据剧情发展而不断切换，而两位主角截然不同的操作特性也使游戏更富乐趣。

鸟山明 游弋在创意之海的绘梦人

Akira Toriyama



职业 漫画家

代表作品 (漫画)《阿拉蕾》、《龙珠》

参演游戏 《勇者斗恶龙》系列(仅人设)、《蓝龙》









坦白地说，对于日本之外的其他国家，想理解《勇者斗恶龙》在日本创下的商业狂潮确实是件非常困难的事情，这个系列的累积销量至今已经是一个天文数字，而且势头依然长盛不衰。以现在的眼光分析，当年的《勇者斗恶龙》初代之所以大获成功并开创了系列之先河的主要原因不外乎两点：一、游戏本身所开创的"第一款日式RPG"之先河；二、漫画大师鸟山明的人设。是的，我们必须要承认，如果没有当时如日中天的鸟山明大师这个金字招牌与发行量数百万的《少年JUMP》联袂造势，如今的"国民RPG"之名当归属《勇者斗恶龙》还是《最终幻想》都仍是未知之数。

关于鸟山明的事迹现今可谓路人皆知。他在日本漫画史上创下的纪录至今仍然高高在上，遥不可及。1983年，他以六亿四千七百四十五万日元税款让世人大跌眼镜，这个纪录数年内都高挂在日本漫画界的亿万富豪榜上(之后被高桥和希凭借《游戏王》打破)。仅《龙珠》一项作品便给他带来了所有漫画家梦寐以求的一切，连续数年20亿的税后收入意味着：即使他现在什么都不作，供他挥霍的钞票依然会源源不断地打入他的银行账户。很显然，Enix选择鸟山明担任游戏系列人设绝对是全盘布局中最妙的一步棋，在ACT一统游戏界天下的当时，大部分玩家对RPG这种全新的游戏类型很不感冒(虽然当时RPG在欧美非常盛行)，但Enix巧妙地利用鸟山明的人设魅力敲开了玩家们的抵触防线，更利用其与《少年JUMP》的良好合作关系极大地扩宽了宣传面，就此"《勇者斗恶龙》系列"便开始红得一发不可收拾。而且更难能可贵的是，鸟山明在创作游戏人设时也是投入了不亚于漫画创作的热情在里面的，即使在即将发布的《勇者斗恶龙IX》中，我们依然可以从他的宣言里感受到他那充沛的创作欲："作为这个系列的画师，我十分怀念过去那激情燃烧的岁月！我由衷地期望这部游戏能成为广受大家喜欢的优秀作品。这一次，我仍将全身心地投入到作品的创作中去，以简洁而富有乐趣、同时又具有冲击力的设计目标进行创作！"

而在不久前发售的X360大作《蓝龙》中，大概是由于制作人坂口博信这位老朋友的面子太重，也可能是游戏制作人中有很多鸟山先生的忠实FANS，鸟山明不但全权负责了游戏的LOGO及角色设计，还在游戏中友情客串登场了一次，当然，其造型自然还是漫画读者们最为熟悉的那个"防毒面具装"。游戏里，鸟山先生起先是被囚禁在某处的，当玩家解救他出来后，作为回报，他会为玩家交换道具作为答谢，当你在游戏中消灭了隐藏的最强BOSS后，鸟山明还会在游戏里送给你他的亲笔签名。(可惜不能拿去兑换真实版……)

《蓝龙》

平台 X360

类型 RPG

简介 《蓝龙》讲述的只是一个老套而又温馨的正……少年成为英雄的故事，但它却是X360上……



托尼·霍克 向重力挑战的滑板天王

Tony Hawks

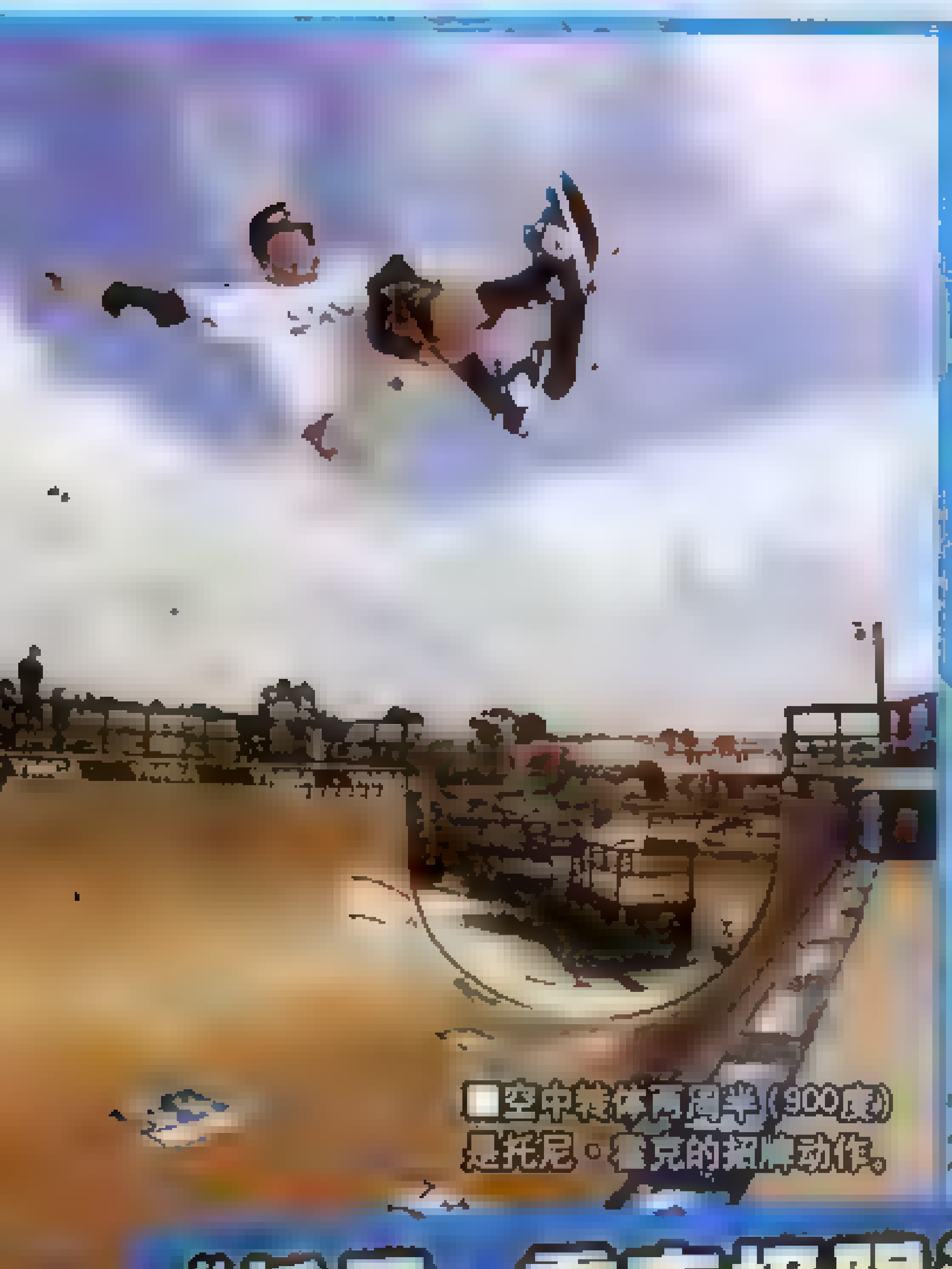


职业：滑板运动员

所获荣誉：无数极限运动冠军头衔

参演游戏：《托尼·霍克极限滑板》系列

虽然托尼·霍克这个名字在我们眼中还有些陌生，但他在美国人的心目中却是不折不扣的滑板巨星。这个近十年来最成功的滑板选手在全球取得了无数冠军头衔，同时也是世界上第一个完成U池空中旋转900度的人(危险动作，各位读者切勿模仿……)，在滑板界的地位相当于篮球界的乔丹。

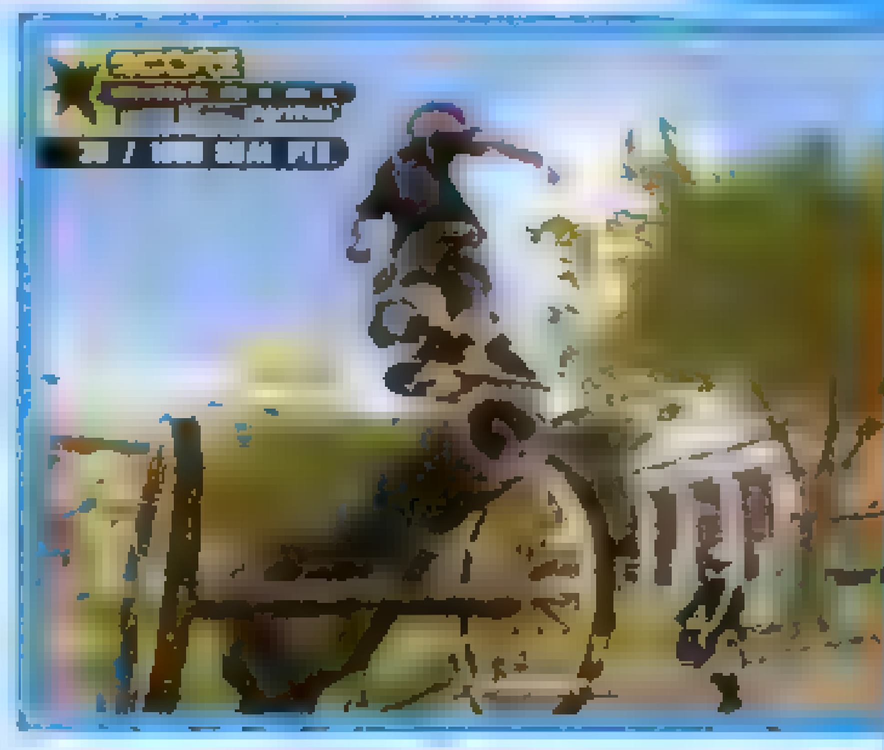


□空中转体两周半(900度)是托尼·霍克的招牌动作。

在美国，从上世纪七十年代开始，滑板的热潮便从未消退过，这是欧美文化的一个重要组成部分，也是“《托尼·滑板》系列”每作在日本销量不过一两万而在美国却能数百万地疯卖的主要原因。现在，该游戏全系列的累积销售量已将近3000万套(其中日版仅为10万套)，这绝对是一个无法令日本玩家们理解的天文数字，就像欧美玩家无法理解《勇者斗恶龙》为何在日本被称为“国民级游戏”一样。

令人敬佩的是，托尼·霍克不但具有极强的运动神经，还拥有敏锐的商业嗅觉和独到的创业意识。他一手创建了集运动与娱乐于一体的“冒险者嘉年华”(BoomBoomHuckJam)，这是一种把极限运动和摇滚结合在一起的活动，聚集了全世界最棒的专业滑板手、自行车越野赛选手以及摩托车越野赛选手等极限运动高手。这项投资花费了霍克100多万美元，但却重新点燃了公众对轮滑等极限运动的兴趣，使日渐降温的极限运动又重新红遍全美。除了大规模推广轮滑运动外，霍克的生意也蒸蒸日上。在商业领域，霍克创建了自己的体育运动“帝国”，产品包括最畅销的电脑游戏、DVD影碟、滑板装备和服装等。其中，与电脑游戏开发商Activison合作并以他名字命名的电脑游戏“《托尼·霍克极限滑板》系列”便是他的重头收入来源之一，霍克每年会从这些热销的游戏中获得600多万美元的版税收入。

接受《时代》周刊专访时，霍克说：滑板是一种娱乐，而不是竞争。而且，滑板不仅属于年轻一代，它是少数可让父子同时参与的运动。游戏，也具有同样的魅力。





▲危险动作，严禁模仿……

《托尼·霍克极限滑板》系列

平台	多机种	类型	SPG

简介 [illegible]



Gackt 华丽唯美的后现代视觉系

Camui Gackt



职业：歌手

代表作品：音乐专辑《MARS》、《Mizerable》、《Rebirth》

参演游戏：《武刃街》、《地狱犬的挽歌 —最终幻想Ⅶ—》、《危机之源 最终幻想Ⅶ》

作为建社五十周年的纪念作品，Taito对《武刃街》寄予的厚望是可想而知的，这款以标榜着“高速武侠动作游戏”为噱头的作品其制作阵容相当豪华：游戏剧本由日本著名剧作家黑田洋介亲自操刀制作，负责人设的则是川元利浩大师(代表作《COWBOY BEBOP》)，还引入了坂本真绫、山寺宏一等许多著名声优。此外，大概是受到了《鬼武者》引入金城武担纲主角的启发，《武刃街》也找来了当红小生Gackt作为游戏主角“刘王羽”的形象原形，同时一并担任配音工作。

于1999年离开Malice Mizer乐队作个人发展的GACKT，一向对自己的背景颇为保密，很有神秘感；他自称是在1540年7月4日出生，今年已461岁。Gackt在日本视觉系摇滚歌手中极具人气，除了相貌“美丽”(抱歉我只能用这个词来形容该男性)得惊为天人之外，嗓音也是极为天赋异禀，单就唱功而言亦可算是一名实力派歌手，而且他擅长拳击、空手道及跆拳道，这种业余爱好大概也是Taito选其作为这款动作游戏主角的原因之一。不过这次合作并不是Gackt与游戏的第一次亲密接触，早在《潜龙谍影2：自由之子》上市时，他便主演过该游戏的电视广告，其出色的表现令游戏制作人小岛秀夫赞誉有加。

前不久，在SE的《地狱犬的挽歌 —最终幻想Ⅶ—》新闻发表会上，我们又再次见到了Gackt的身影，这次他不但带来了两首为游戏创作的新曲(主题曲《Redemption》、插曲《Loading》)，更坦言将在游戏中身着亲自设计的服装堂堂登场，顿时在会场引起了一阵不小的骚动。不过拿到游戏之后我们才发现，原来Gackt所谓的“登场”只是在游戏CG中露了一小脸而已……不过这个代号为“G”的神秘士兵的戏份显然没有就此结束，在PSP版《危机之源 最终幻想Ⅶ》的预告影像中，我们又看到了他的行踪，莫非这部续作才是Gackt真正大显身手的时刻？



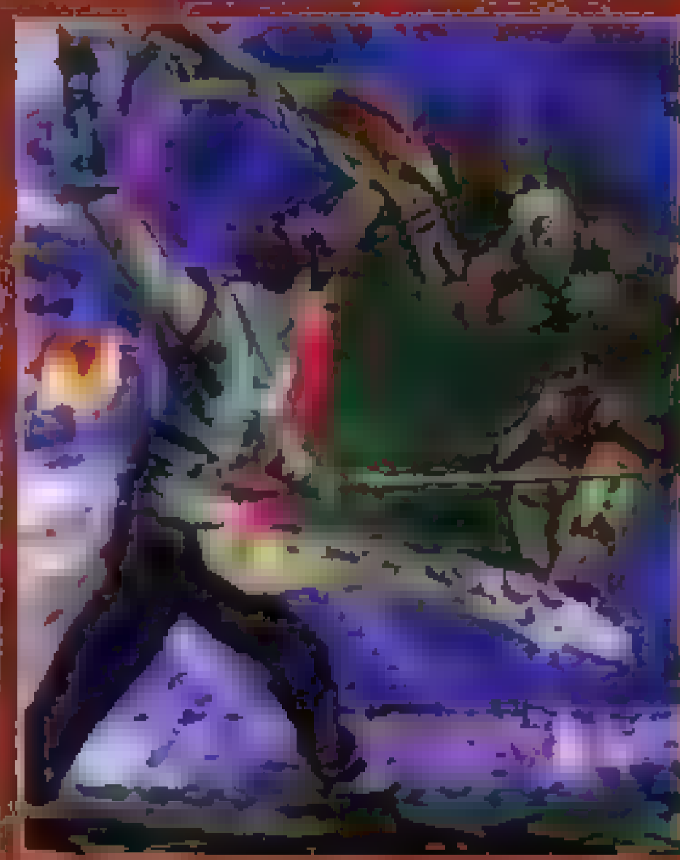
《武刃街》

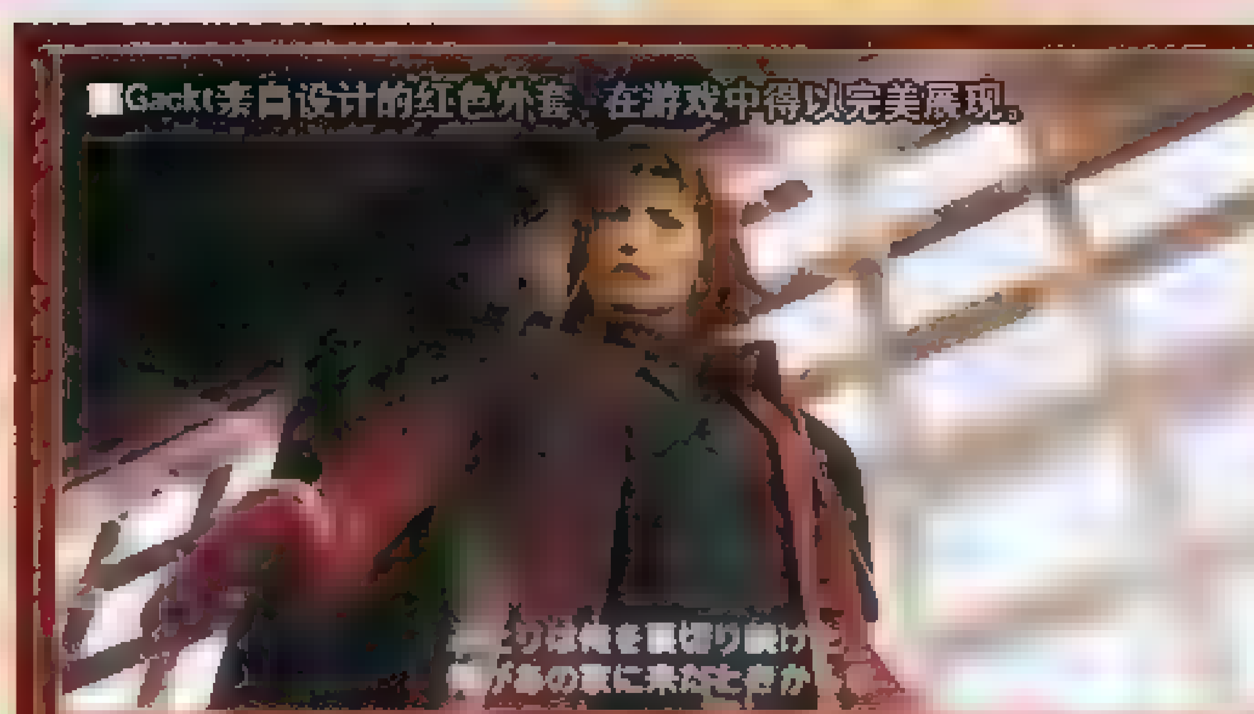
平台	PS2
类型	ACT

简介 这是一款将科幻与魔幻相结合的作品，讲述了一个在未来世界里人类解救自身文明的故事。游戏的灵感取材自香港武侠电影，玩家将会体验到武侠片那种行云流水般的动作风采。游戏的动作部分以爽快华丽的剑术为主，可以轻易打出成百上千的连击数。不过游戏拙劣的视角堪称最大的败笔，时间久了难免让人郁闷抓狂。

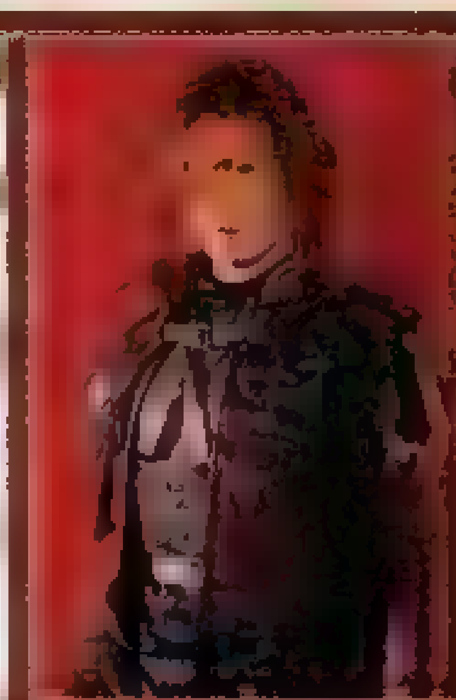




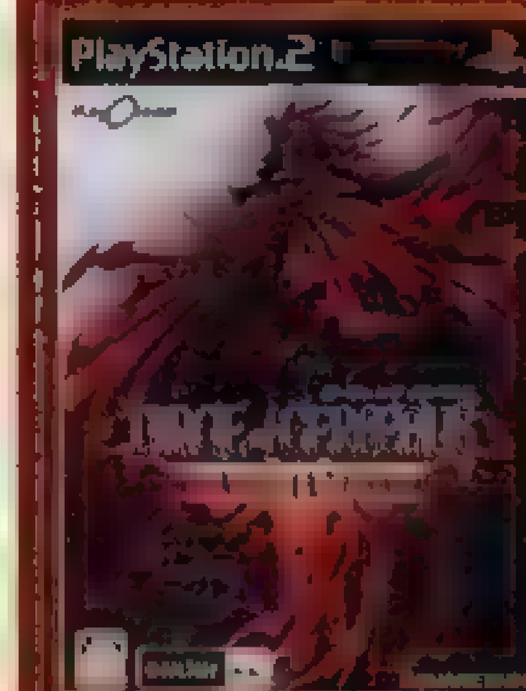




Gackt亲自设计的红色外套，在游戏中得以完美展现。



《地狱犬的挽歌 —最终幻想VII—》

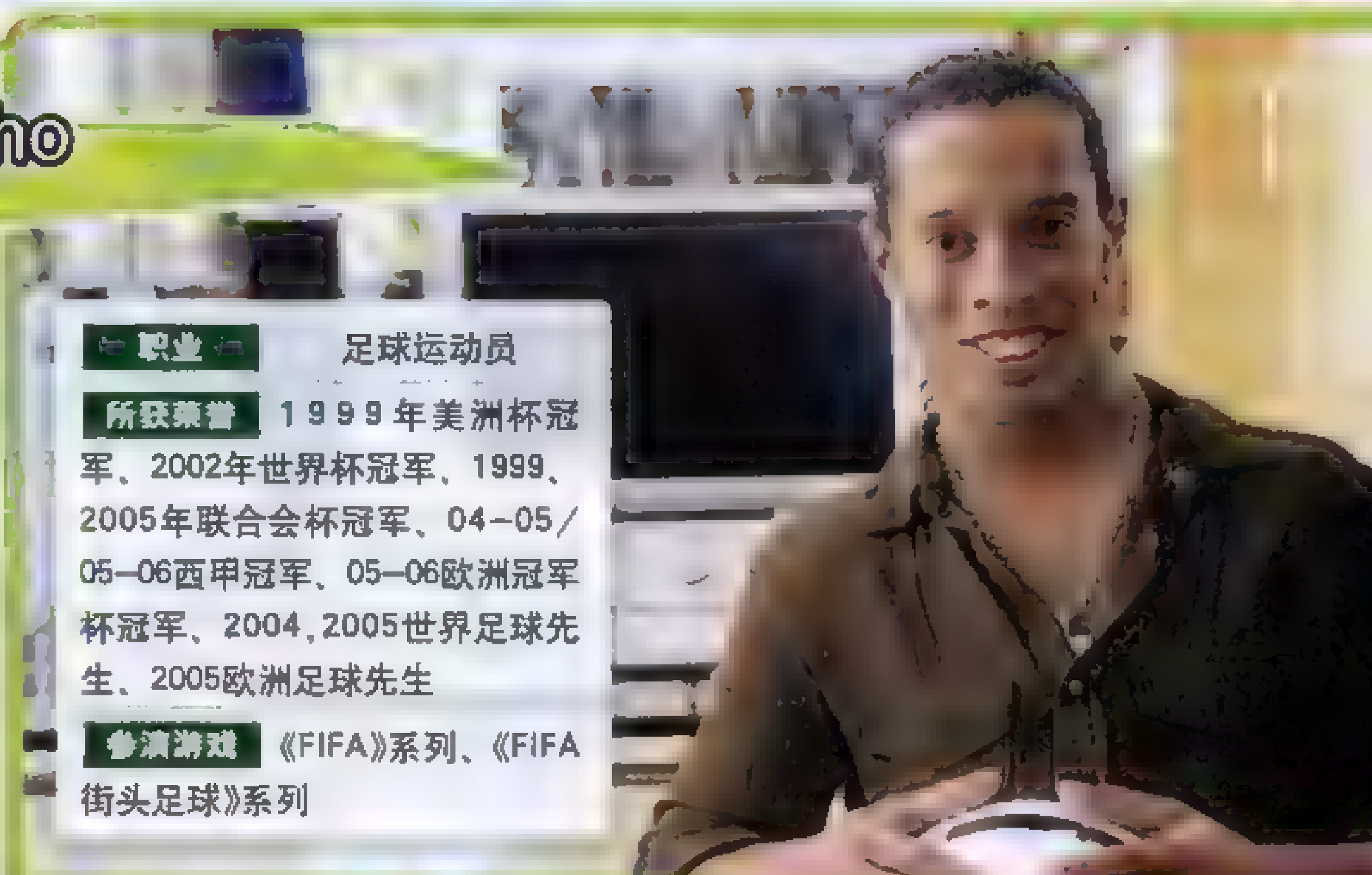


平台	PS2	类型	A·RPG

简介 本作是《FF VII》系列作品之一，描写的是陨石灾难之后文森特与关闭在地下的DG士兵之间的战斗。游戏中文森特的武器当然是枪械，并且种类丰富多彩，还可以通过安装配件强化。此外，系列玩家熟悉的诸多要素（如魔晶石、LIMIT技等）在游戏中均有出现，可说是让人倍感怀念的一款作品。但鉴于游戏本身极其一般的素质，这款游戏的魅力也就仅限于"怀念"为止了。

罗纳尔迪尼奥 Ronaldinho

绿茵场上的快乐精灵



职业 足球运动员

所获荣誉 1999年美洲杯冠军、2002年世界杯冠军、1999、2005年联合会杯冠军、04-05/05-06西甲冠军、05-06欧洲冠军杯冠军、2004、2005世界足球先生、2005欧洲足球先生

参演游戏 《FIFA》系列、《FIFA街头足球》系列

这个在练习场上对着摄像机镜头连续四次将球踢中球门横梁的家伙简直是一个不折不扣的足球精灵，一切似乎就像他曾说过的那样："足球是上帝赐予我的礼物"，面对他先天的足球灵性与熟练的带球技巧，任何一个防守队员都将失去骄纵的勇气，因为搞不好接下来自己被过掉的镜头便会成为球坛的经典一幕在全世界的电视机上年复一年地重播——譬如可怜的达比扎斯，他大概至今都不知道博格坎普与足球是如何分别从他两侧过去的。



所以，在以华丽的盘球技巧为主要卖点的"《FIFA街头足球》系列"里，小罗自然成了制作方EA Sports寻找形象代言人时的不二之选。街头足球相对于真实足球来说更加讲究对抗，这种对抗并不只是身体对抗那么简单，而是来自身体空间全方位的技术对抗。许许多多的球员在还没进入职业俱乐部的青训梯队时，都曾在街头巷尾留下过他们的足迹。譬如英格兰小将鲁尼便曾在采访中表明，自己的技术都是在利物浦的街头巷尾练成的。



▲小罗也是"《FIFA》系列"的代言人之一，在新作发布会中频频露面。



与其他仅做形象代言的足球明星不同，在"《FIFA街头足球》系列"中，球员的各类杂耍般的高难度动作基本都是依靠小罗亲身参演的动作捕捉来完成的。游戏的假动作共有五大类别，它们既有单一键位的假动作，也有复合键位的花式过人，动作捕捉的数量及难度可想而知，故此，称此作为《小罗的街头足球》亦不为过（笑）。

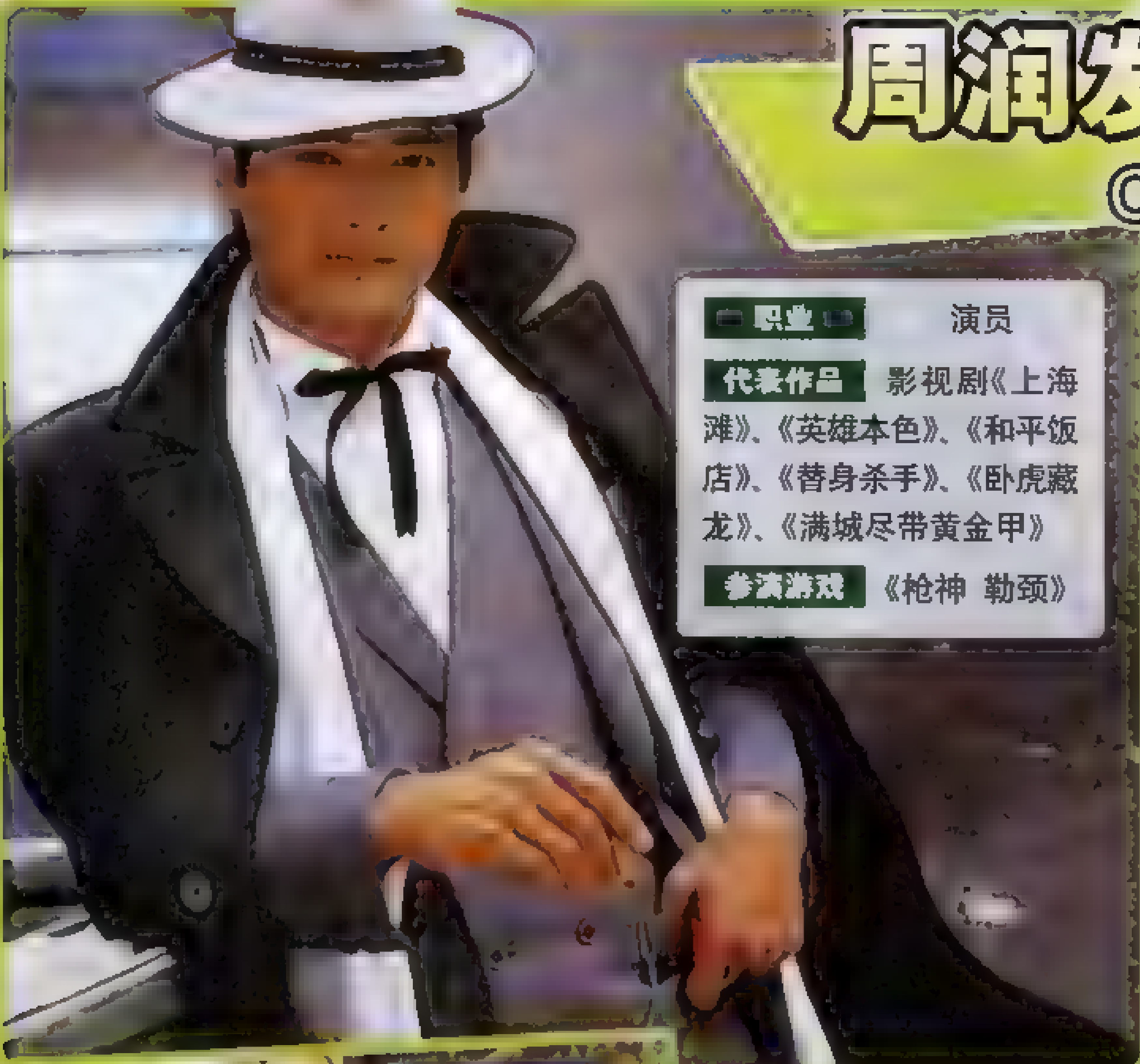
在现实生活中，小罗也是足球游戏的爱好者，尤其喜欢Konami的"《WE》系列"——这也是在巴西国家队集训营里最流行的游戏。2006世界杯上，在备战法国队的比赛前，巴西队的数名主力围坐在一起玩起了《WE10》，在世界杯赛场上状态一直低迷不振的小罗在游戏中大开杀戒，操纵曼联队以5比1横扫吉尔伯托的AC米兰，罗比尼奥还在旁边弹奏吉他烘托气氛，并即兴添加了歌词，场面一时热闹非凡。不过很可惜，高超的游戏技巧并没有给巴西队带来好运，他们最终败在了法国队脚下，止步于四强之外。

《FIFA街头足球2》

平台	PS2	类型	SPG

简介 [illegible] 需利用少数几个键 [illegible] 即使是复合操作也不会超过两个键位，上手可谓迅捷简单。不过，本作的 [illegible] 低，使许多隐藏要素的收集过程变得索然无味。





周润发 暴力美学的经典代言人

Chow Yun-fat

职业 演员

代表作品 影视剧《上海滩》、《英雄本色》、《和平饭店》、《替身杀手》、《卧虎藏龙》、《满城尽带黄金甲》

参演游戏 《枪神 勒颈》

1973年，出身贫穷的周润发报考了香港无线电视台的艺员训练班，进入演艺圈。1980年主演《上海滩》引起轰动，周润发由此成名；1986年《英雄本色》首开英雄片潮流，奠定了周润发在香港演艺界大哥大的地位。在与香港导演吴宇森的一系列合作里，周润发的精湛演技与吴宇森"暴力美学"的执导风格相得益彰，终于在一路拼杀中博得了国际巨星的声誉。现在，我们的发哥终于即将在游戏中一展他的迷人风采，这款游戏便是发售在即的次世代大作《枪神 勒颈》。这是著名游戏制作室Midway与吴宇森的虎丘工作室(Tiger Hill Entertainment)合作的第一部作品。从目前公布的情报来看，游戏的画面效果非常精细，在虚幻引擎3的强大机能下，设计者在游戏中设计了大量可供破坏的物体，无论射击哪里都会造成真实的物体毁坏，而且溅落的碎片不会消失，譬如你若是在一个柱子后躲避子弹，只能躲一两秒，因为敌人会把柱子射烂。此外，游戏中的"吴氏风格"随处可见，譬如在飞身鱼跃中双手开枪、从楼梯扶手上滑下并同时开枪、抓住吊灯居高临下射击敌人，甚至在被敌人包围时还能半跪在地上边旋转边360度扫射，此时画面中甚至还能出现枪战暴力美学的标志——白鸽。(汗)





▲"我最恨别人用枪指着我的头！"——墨西哥对峙是发哥电影中最常见的镜头，游戏中自然也没有漏过。

导演吴宇森这次也切身参与了游戏制作，就连整个剧本都是由吴宇森一手打造的。在设计游戏场景与动作时，Midway的制作人员(其中甚至有不少吴宇森的影迷)也总会经常向吴宇森咨询，力争做到最贴近吴宇森的风格，为此Midway参考了大量吴宇森的早期经典影片，如《英雄本色》、《辣手神探》等。





藤原纪香 英姿飒爽的性感女神

Norika Fujiwara

D3 Publisher在游戏圈内一向以低成本小制作著称，但却在2002年时推出过一款万人瞩目的作品——动作射击游戏《密涅瓦计划》。之所以说它令万人瞩目，并不是因为该游戏的素质有多优秀或系统有多新颖，而是由于游戏采用了当红女星藤原纪香作为形象代言人参演到游戏之中饰演女主角艾莉希亚(Alicia)，这一举措霎时令作品的知名度陡升，而且并不仅是游戏杂志，就连娱乐圈的各路媒体也都一拥而上，将该事件炒了个不亦乐乎——当然，双方报道的侧重点是有本质区别的……

然而，实际拿到游戏后，玩家们普遍大失所望：且不论别扭的操作手感和拙劣的视角设定，单是NPC角色的AI都设计得相当有问题，游戏进行中经常发生向队友下达指令后没有反应或干脆南辕北辙的情况，除此之外，就连游戏大肆标榜的藤原纪香其形象在游戏中也表现得极为糟糕，粗糙的建模和简单的军装设计让人根本无法与新闻发布会上的那位性感女神联系起来，而角色那呆滞的表情和眼神则彻底让人断绝了一切不切实际的YY幻想。但就是这么一款商业味道十足的赶工之作，依然凭借着藤原纪香的超高人气而在发售后不久便登上了销量榜首位的宝座，最终销量竟达30万左右(合算上后来推出的资料篇)，足以令众多"系出名门"的游戏作品郁闷至极。

有趣的是，在新闻发布会上的记者提问时间里，有位狗仔趁机询问藤原纪香有关他与香港天王郭富城之间的"异地恋"话题，但反应机敏的藤原纪香则当即回答道："我今天名叫'艾莉希亚'，这件事情还是请你去问'藤原纪香'本人吧。"可谓既诙谐又得体，尽显巨星本色。





职业 演员

代表作品 日剧《爱的世界》、《新闻女郎》、《麻辣教师》、《雷霆战警》

参演游戏 《密涅瓦计划》



《密涅瓦计划》

平台	PS2
类型	ACT

简介 这是款以特种部队执行任务为题材的动作游戏，藤原纪香在游戏里扮演一位继承亡兄遗志的民间警备队队员，通过下达指令来与其他队员协力完成任务，游戏目的是破坏敌人的主要建筑及消灭恐怖份子，而多达24种武器和50多种作战方案也有着充足的[illegible]头，可惜游戏质量实在太糟，各个环节上的[illegible]均极其明显。



&3DM-SM





职业　歌手

代表作品　音乐专辑《Off The Wall》、《Thriller》、《Bad》、《Dangerous》

参演游戏　《外星战将》

迈克尔·杰克逊 Michael Jackson

来自月球的放浪者

关于迈克尔·杰克逊的介绍相信已无需多言，这位曾经的"King of POP"虽然如今被负面新闻缠身，但他当年在全球乐坛创下的辉煌却是当今任何一位超级巨星均无法比拟的。迈克尔·杰克逊在1982年创作的音乐专辑《Thriller》堪称他在音乐生涯中最具代表性的巅峰之作，此专辑不仅在美国专辑排行榜上蝉联了37周冠军，更以排山倒海之势创下了4000万张的销售奇迹，是音乐史上最成功的专辑。

有鉴于迈克尔·杰克逊的声势，游戏厂商纷纷跟进自然是情理之中的事情，当年世嘉公司的一款《外星战将(Moonwalker)》便是个中翘楚。这款游戏改编自迈克尔·杰克逊自资拍摄的同名电影《Moonwalker》，在这部电影中，迈克尔·杰克逊为自己设计的造型像是一个漫画主角：短小的白色西装、性感的蓝色衬衫、压得很低的礼服帽，并且还在片中表演了惊人的倾斜45度的舞蹈，这些都成为了迈克尔·杰克逊个人神话中不可替代的标志，而游戏在制作上则高度还原了这些特点，尤其是角色塑造方面几乎完美体现了杰克逊的外表和动感。游戏以舞步的形式进行打斗，必杀技非常华丽(均是杰克逊的经典舞步)，而且还是早期街机上为数不多的三人机台作品，在当年的街机厅里可谓风靡一时。后来MD上也曾移植过该作，但游戏的玩法却大相径庭，不过作品的素质同样优秀。渐渐地，在事业上日益步入下坡路的迈克尔·杰克逊开始淡出人们的视野，游戏世界中的他后来也仅是在《太空频道5 Ⅱ》(DC、PS2)浅浅露了一面后便销声匿迹了。



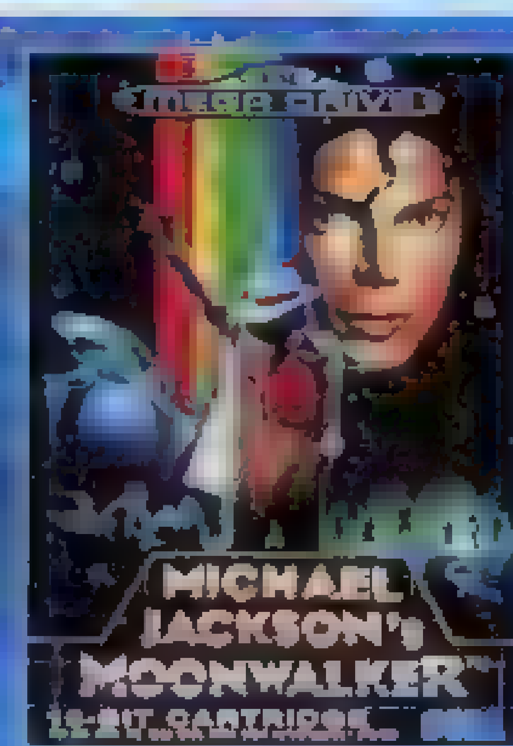


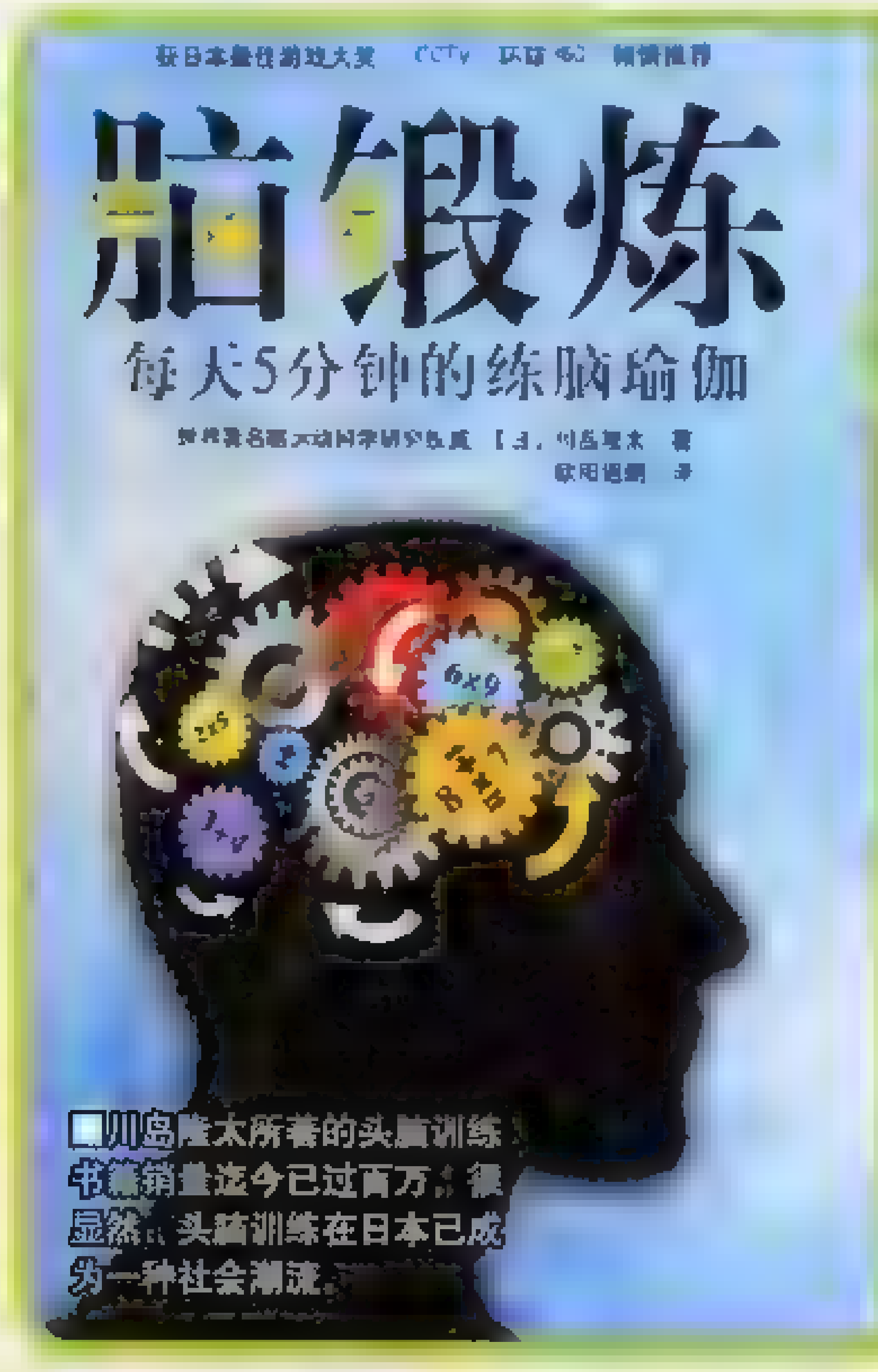
◀《Smooth Criminal》中，杰克逊的众多独特舞步堪称经典，可说是史上最著名的MV之一。

《外星战将》

平台	MD
类型	ACT

简介　[illegible] BGM [illegible] 《BAD》及《Billy Jean》等 [illegible] 在一起伴舞，场面煞是热闹。



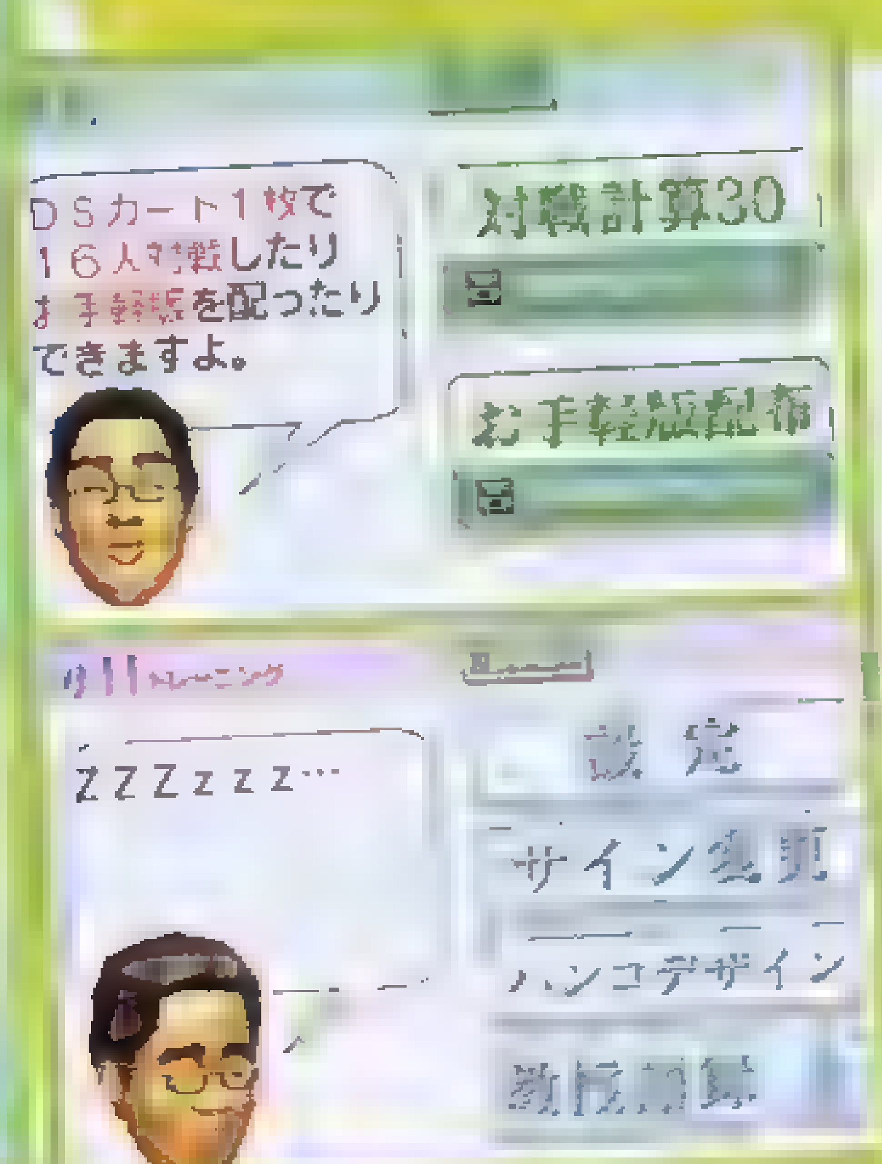


□川岛隆太所著的头脑训练书籍销量迄今已过百万，很显然，头脑训练在日本已成为一种社会潮流。

川岛隆太 数码脑白金的缔造者

Kawashima Ryuta





◀由于游戏中的脸孔与本人极其相似，川岛隆太因此还在电车上多次被人认出来过。

职业　医学教授

代表作品　书籍《脑锻炼——每天5分钟的练脑瑜伽》

参演游戏　《锻炼大脑的成人DS训练》系列

近年来，日本十分重视并大力开展脑科学和教育研究，并把脑科学研究成果应用于教育和人的能力开发。日本新一轮课程改革在强调个性和创造力培养的同时，设置了综合学习时间，减少了学科课程教学时间并较大幅度地降低了教材难度和削减了教学内容，这引起了教育界以及社会各界的普遍关注和担忧，恰在此时，日本东北大学医学部的川岛隆太教授在文部省的"脑科学与教育"项目研究中，及时而有效地进行了名为"读写算与儿童大脑发育和脑功能发展"的研究并发表了研究结果，引起了社会的普遍关注。

川岛隆太教授通过他的研究明确提出：教育不只是知识的教学，教育的本质是对人脑的教育，教育实际上就是培养脑。他认为，读写算这些基础学力的



培养和提高过程，本身就是对脑功能的提高和开发过程，这对思考力、交流能力和创造力等都有很大的促进作用。而这些充满新意却又简单易实现的理念恰恰与当时刚推出不久的NDS主机其娱乐概念不谋而合。

有趣的是，在此之前，川岛隆太教授是一位彻头彻尾的抵制游戏者，他曾多次在撰文及演说中呼吁社会关注电子游戏对少年儿童的危害——他认为正是电子游戏使少年儿童缺乏应有的是非辨别能力，从而越来越倾向暴力。不过这一“不良记录”显然没有影响任天堂与其的商业交涉，经过短暂的交流磋商后，一款全名为《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练》(国内简称为《脑白金》)的游戏软件就此应运而生，然而让所有人始料未及的是，这款几乎不能称之为游戏的游戏随即以500万以上的销量变成了一匹黑得发亮的黑马，更大大带动了NDS在日本国内的销量，其续作及同类周边衍生产品至今仍层出不穷，前景一片大好。当然，“《脑白金》系列”看似偶然的疯狂销量自然也有幕后的政府导向功劳，日本政府曾在1996年时启动2万亿日元之巨的庞大经费用作日本“脑科学时代计划”未来几年的研究及宣传费用，为期20年，这无疑是为益智类游戏埋下了一笔隐性大单，可说《脑白金》是恰好赶上了这股潮流的顶端，故此本作在日本之外的地区销量普遍反差巨大也是情有可原的。

《锻炼大脑的成人DS训练》

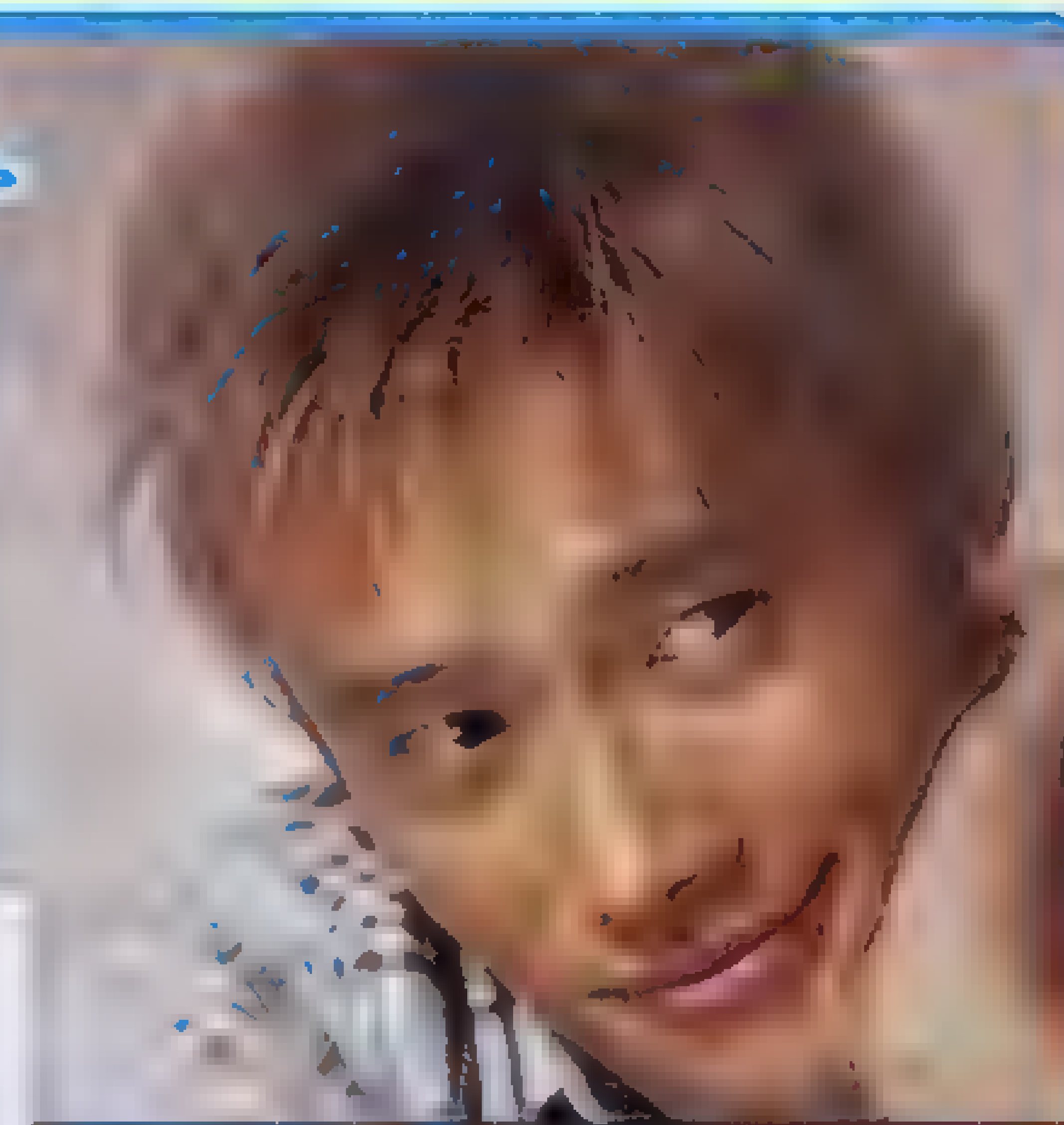
平台 NDS **类型** ETC

简介 这是一款以“锻炼大脑思维活跃能力”为口号的软件，基本上是一些简单问题和小游戏的合集，通过让玩家回答问题来达到提高大脑“活性”的目的，根据玩家的答题状况以及耗费时间，最后还可鉴定出玩家的“脑年龄”，十分生动有趣。游戏充分利用了NDS的双屏功能和触摸屏，创意十足。



李秉宪 失落在冰原上的贵公子

Lee Byung Hun



大概是为了重现当年《鬼武者》的辉煌，Capcom为X360大作《失落的星球》不但投入了20亿日元的巨额制作费用，还邀请到了韩国青龙奖影帝、和崔真实曾有“韩剧金童玉女”之称的李秉宪担任主角形象代言人，着实令人不禁感叹Capcom一掷千金的气魄——据悉，李秉宪的出演费用比当年的金城武及让·雷诺都要高得多。

李秉宪小时候的梦想是当电影导演，高中时曾和友人计划参加某个青少年影展，还写了一个主题为青春爱情故事的剧本。为了拍成电影，他跑到商店想要租摄影器材，结果因费用高昂转而回家向父母求助，反被臭骂一顿，后来逐渐放弃了当导演的梦想，却没想到在上大学后意外进入演艺圈，当了演员，至今星途一片坦荡，几乎和韩国所有最出色的女演员都合作过。李秉宪是那种实实在在的男人，他把韩国男子勤奋、刻苦、内敛的性格演绎得完美无缺。





职业 演员

代表作品 影视剧《爱你一世纪》、《可爱的女人》、《甜蜜人生》

参演游戏 《失落的星球》

李秉宪经纪公司的发言人说：“Capcom在《鬼武者3》中采用让·雷诺和金城武的明星组合取得了非常棒的效果，这次李秉宪加盟也一定会让这款新游戏(《失落的星球》)火起来的。关于选角的事情，Capcom调研一年后才最终决定让李秉宪担纲。考虑到他是第一个踏入游戏界的韩国影星，在日本又很有知名度，所以自然慎之又慎。我们知道，目前的韩国电影浪潮掀起了很多争议，因为它的主要手段是吸引女性观众。但现在李秉宪会在一部瞄准全球市场的游戏大作中出现，这无疑会帮助韩流占据新版图。我们与Capcom方面有协议，不能披露他的酬劳和版税，但数字绝对会让大家大吃一惊。”从字里行间不难看出李秉宪意图以此款游戏为契机在国际市场树立更高知名度的野心。





◀李秉宪的面孔在游戏中出现的次数其实并不多，因为他大多数时候都戴着头盔和风镜……

《失落的星球》

平台 X360 **类型** ACT

简介 [illegible]传统的第三人称射击游戏，但却[illegible]许多动作游戏的成份，在操作手感上比许多欧美同类游戏要细腻许多。[illegible]特效的演出效果上均达到了X360游戏的顶尖水平。



后记


■《如龙2》中的夜店女招待大多都是由现实中的名女优参演的

完全可以预见到，在硬件技术飞速进化的今天，明星脸在游戏中的还原度将会越来越无限趋近于100%，以明星为主角甚至全明星上阵的游戏肯定也会越来越多——但问题是，到了那个时候，我们游戏的目的是什么呢？是体会明星虚拟化后带来的新鲜代入感，还是单纯地为了欣赏明星在游戏中的表现？毫无疑问，前者会随着这一类型游戏的[illegible]，而后者则不能不说是游戏高度商业化后的悲哀……虚拟与真实的黄金分割点究竟在哪里？相信未来终究会带给我们一个完美的答案。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收

邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

偶像大师

日版

原名 THE IDOLMASTER

上课的秘技

本作提升基础能力全靠上课，而不少小游戏还是很有难度的。幸好有秘技可以降低游戏难度，其方法就是按暂停！按暂停后调节菜单，可以清楚地看清屏幕上的信息，如此一来就可以清楚地知道下一步该干什么。

歌词训练：这个大概是最能体现秘技价值的课程了。等歌词一出来就立刻暂停，记住不同的位置后立刻恢复，很快就能过关。不过这个游戏也的确是难了一点儿，用这个秘技有时也很难拿A。

造型训练：首先请记住顺序，之后每一步指令刚刚出现时立刻暂停，在头脑中想清应该按什么键之后再恢复。如此一来拿A绝对不在话下。

其他的训练用此法也或多或少有些帮助，总之是相当实用的技巧。

《偶像大师》的动画4月就要推出了，不过题材变成了美少女开机器人，实在令人惊诧莫名。

灵魂摇篮 世界吞噬者

PS2 日版

原名 SOUL CRADLE 世界を食らう者

RP无限增殖

1.首先在MY HOME中，我们必须至少买下两个房间(空き部屋和任一房间)，在空き部屋中作强化训练，积累适当的RP(十几万即可)，并使其配置数达到9。

2.此时在编成画面中我们的中央房间是有十几万RP的空き部屋A，在周围随便选取一个房间记作B，通过MY HOME选项选取空き部屋，这时，房间B也变成了拥有十几万RP的空き部屋，这个过程相当于我们复制了中央房间。

3.使用中央房间A的RP进行强化，强化完之后，可以看到B房间的RP没有发生变化。

4.进入MY HOME将中央房间设置为除空き部屋外的另一房间，再进入MY HOME将B房间再次设置为空き部屋。

5.最后，进入MY HOME，将中央房间设置为空き部屋，此时原来的十几万RP就被复制了，一直循环重复3～5步便可无限使用RP强化人物。

但是要注意的是，使用这条秘技有很大可能会引发MY HOME只能选取1次的BUG，若是使用最好自留一个存档。

花了几个小时研究怎么避免BUG，有这个时间都升了几百级了。

喷射脉冲

NDS 日版

原名 ジェノトインパルス

投稿人：人头马

特殊隐藏机体

本作的隐藏机体入手条件不外乎不同难度通关、不同模式通关和下载这3种方法。不过还有一些机体有着特殊的入手方法。在某些关卡中，有一些飞机库不能成为导弹锁定目标。用机枪将这种飞机库破坏之后，过关就可以拿到对应的特殊隐藏机体了。目前已知有3架机体需用这种方法取得。

MB395：第8关开始后往东方前进，目标是某个红色的小屋。

XA434：第10关暗黑三连星攻过来时，在左方小岛上的小屋里。

XA438：第16关，在水库的东边。

快速赚钱法

在FREE PLAY的BOSS BATTLE中，选第2个BAMBOO，用ZSR14挂GSB58放导弹，掌握方法的话轻轻松松就能拿到六千大洋。当然不用这个机体也可以，只要导弹性能好就OK了。

本作可谓NDS上不可多得的优秀射击游戏，推荐。

Wii SPORTS

Wii 全版本

原名 Wii SPORTS

投稿人：北河麻衣

[illegible]技

网球：在选择角色的确认画面，按住2键不放直到游戏开始后松开，球场会由草地球场变成蓝色硬式球场。

保龄球：在选择角色的确认画面，按住任一方向键不放直到游戏开始后松开，保龄球将会变成彩色。↑为蓝，→为金，↓为绿，←为红。

高尔夫球：在选择角色的确认画面，按住2键不放直到游戏开始后松开，画面中的所有信息如力道、球场图、风向、球竿等等，统统都会消失。

个人感觉《Wii SPORTS》里最好玩的还是棒球。

超级机器人大战W

NDS 日版

原名 スーパーロボット大戦W

与GBA诸作的联动

插着GBA上的任意一部《机战》进行游戏，过关后可以拿到不同的奖励。只要你能找到这些游戏，一次游戏就可以拿齐全部奖励。

与《超级机器人大战A》联动，可以获得3万元资金外加SRW—Aの魂。SRW—Aの魂的效果为：装甲+100、运动性+10、武器命中+10。

与《超级机器人大战R》联动，可以获得4万元资金外加SRW—Rの魂。SRW—Rの魂的效果为：装甲+150、运动性+15、武器命中+15。

与《超级机器人大战D》联动，可以获得5万元资金外加SRW—Dの魂。SRW—Dの魂的效果为：装甲+200、运动性+20、武器命中+20。

与《超级机器人大战OG》联动，可以获得6万元资金外加SRW—OGの魂。SRW—OGの魂的效果为：装甲+250、运动性+25、武器命中+25。

与《超级机器人大战OG2》联动，可以获得7万元资金外加SRW—OG2の魂。SRW—OG2の魂的效果为：装甲+300、运动性+30、武器命中+30。

与《超级机器人大战J》联动，可以获得8万元资金外加SRW—Jの魂。SRW—Jの魂的效果为：装甲+350、运动性+35、武器命中+35。

与《第2次超级机器人大战》联动，可以获得10万元资金外加第2次SRWの魂。第2次SRWの魂的效果为：装甲+500、运动性+50、武器命中+50。

《第2次超级机器人大战》GBA版是通过抽奖应募拿到的游戏，估计没有多少人有吧？

旋光之轮舞 Rev.X

X360 日版

原名 旋光之轮舞 Rev.X

投稿人：白云此之上

分支进入条件

游戏中每位角色都有分支路线的设定，要想进入分支路线，必须满足以下条件：

1.该角色的故事模式通过关

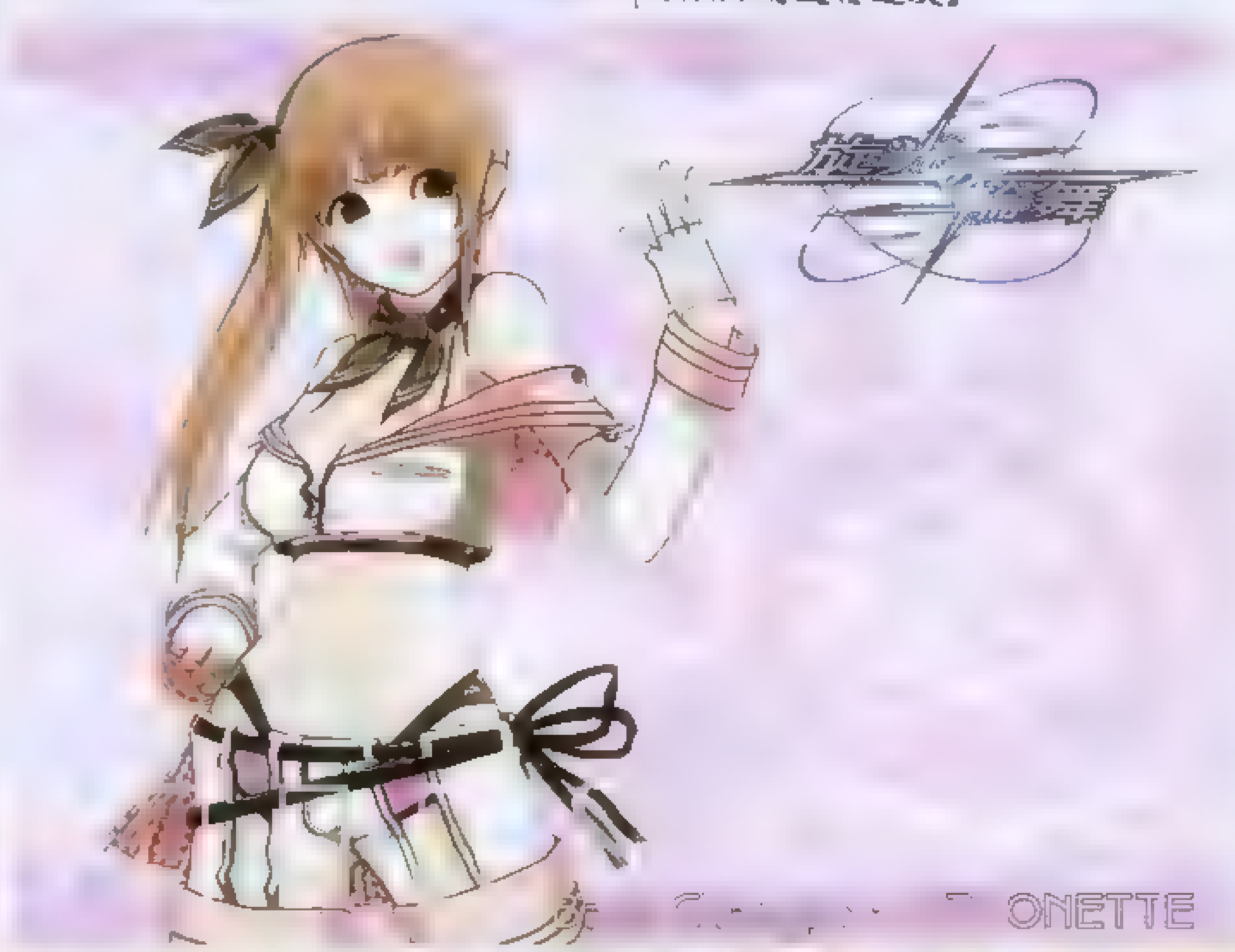
2.难度在NORMAL以上。

3.对应角色的故事模式通过关，具体对应关系如下：ミカ需要チャンポ通关、ツィーラン需要リリ通关、ファビアン需要ミカ通关、リリ需要ファビアン通关、樱子需要カレル通关、カレル需要樱子通关、ペルナ需要全角色通关。

4.在进入分支前必须听完全部对话。

之所以规定难度要在NORMAL以上，是因为只有在NORMAL以上的难度中敌人才会发动BOSS模式。而BOSS模式结束后是有对话的，只有樱子一人例外，故樱子没有难度限定。

本作通关后的STAFF画面不能按键跳过，对于一个需要反复通关赚取成就的游戏来说无疑是很烦的。其实只要按住RT键不放，即可大大加快STAFF的进行速度。





无论是无双FANS还是高达FANS，《高达无双》都是一款必玩的作品。爽快的战斗、熟悉的系统，这些都能让喜爱“割草”的玩家倍感亲切；而同屏面对大量敌人时画面不拖慢，战场庞大等优势足显次世代机能的优势。而对于喜爱高达的玩家来说，能够控制众多经典机体驰骋战场，与排山倒海的敌人战斗，这就已经足够让人热血沸腾了；而众多经典台词与名场面的再现，对于FANS来说更是绝不能错过的。不过本作“留一手”的迹象实在是太严重了，无论是战斗还是系统，可以改善与进化的地方比比皆是，相信很快我们就能听到“高达无双 ACE传”的消息了……

文 十六夜 美编 菲菲

高达无双	NGBI/ ω-force	ACT
PS3 ガンダム无双		日版
2007年3月1日	1～2人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



一个庞大的系列，正在我们面前诞生！

游戏模式介绍

本作主要的游戏模式分为OFFICIAL MODE(官方模式)与ORIGINAL MODE(原创模式)两种。其中官方模式收录了《机动战士高达》、《机动战士高达Z》和《机动战士ZZ高达》3部作品的主线战役，玩家能够控制包括阿姆罗、夏亚、希洛克、哈曼、杰多等主要角色投身于浩大的战事之中。原创模式中玩家除了能够选择官方模式中获得的机体驾驶员外，还能够使用多蒙、璞璐、希罗、东方不败等角色以及他们的经典机体。

原创模式

此模式中采用的原创剧情完全是大乱斗型，讲述的是多蒙等人为了阻止小行星坠落地球而与阿姆罗等官方模式中登场的角色们战斗，最后解除误会共同对抗幕后黑手武者高达。相比官方模式，原创模式关卡数与难度都提升不少，而且每位角色都有不少特殊情节与专用任务，因此是玩家收集机体和经典台词的必去之地。



官方模式



初期玩家只能使用阿姆罗、卡缪以及杰多，但随着玩家完成游戏的主线，宿敌夏亚、希洛克以及哈曼的路线也将开启。另外每完成一条主线，在原创模式中便可以自由选择角色以及更换驾驶的机体。



在官方模式中，当玩家在战场上遇到原作中的劲敌或是触发经典事件的时候，就能看到全新制作的名场面，而在原创模式中，不仅有令人热血的情节，更不乏搞笑的桥段。

©创通エージェンシー・サンライズ

战斗画面介绍



自从游戏名称一公布，对本作系统、战斗等等要素的猜测与设想便开始在两批FANS之间分别展开了。如今游戏已经推出，而我们之前不少"遐想"的东西真的是出现了。正如早先绝大部分人所认定的一样，本作在绝大部分战斗方式以及战斗系统上采用了"《无双》系列"的设定——CHARGE攻击、"无双乱舞"、道具强化、角色升级、据点制压等等。

1 强化道具

同"《无双》系列"一样，敌人被击毁后会有一定概率掉落强化攻、防和速的道具。玩家获得这些道具后相应能力能够得到30秒的提升(根据角色习的特殊能力，时间能够延长到1分钟)，剩余时间以能量槽的形式显示在机体图标上方。

2 据点信息

类似"帝国"，游戏中整个战场被分为了若干区域，而玩家要想占领某个区域就需要消灭一定数量的守军或是击毁据点兵长。下方的亮点表示该据点与周围据点的连携数，而据点守军的能力以及据点值的恢复速度不仅与据点连携数成正比，还跟是否停靠战舰有关。

3 喷射槽

相对于"《无双》系列"，喷射槽是本作的原创系统之一。游戏中玩家的机体做出跳跃、冲刺以及闪躲等移动技时都要消耗喷射值。当玩家位于地面且未使用移动技时，喷射值会迅速恢复(根据角色习的特殊能力，恢复速度会提升)，而如果喷射值耗尽，则需要一定时间的强制冷却时间。

4 耐久力

受到攻击时玩家驾驶机体的耐久力就会减少，当降为0时战斗便会失败。角色等级以及强化部件都能够提升耐久值的上限，而当"血红"后，与"《无双》系列"相同，不仅SP值会徐徐回复，更能发动强化版SP攻击。

5 机体信息

当玩家的攻击切实命中敌人后，便会显示目标的名称以及耐久力。如果目标机体的驾驶员是高达世界的"知名武将"，还会显示出他们的名字。

6 SP槽

也就是"无双槽"。战斗中玩家命中敌人或被敌人命中，SP槽都会上升，当到达MAX后就能发动SP攻击(无双乱舞)。根据机体等级的不同，SP槽最多可以积攒3段，而SP攻击的形式也会相应改变。

7 战场信息

除了与"《无双》系列"相同，显示任务内容、击毁情况等情报外，还会显示经典台词(本作引入了经典台词收集要素)。

8 击毁数

显示玩家的连击次数以及击毁数。当达成"千机斩"时角色会有特殊台词(可惜不是"真·高达无双"……)。

9 地图

地图可以在"全景"与"放大"两种模式中切换。蓝色表示自军，红色与黄色表示敌人，玩家的位置用绿色三角表示。

玩家的成长



与"《无双》系列"相同，当玩家在战斗中击毁敌机之后就能获得相应的经验值，当经验值累积到一定程度后角色就会升级。除此之外，在战斗结束后的结算画面中，还会根据玩家在战斗中的表现(杂兵击毁数、ACE驾驶员击毁数等等)给予奖励。角色提升等级最主要的作用就是习得各种技能。游戏中技能分为两种，一种是专属于某类驾驶员的固有技能(比如NewTyp或流派·东方不败)；另一种就是随着等级提升而习得的普通技能。其中每名驾驶员都有两个固有技能，初期便拥有一个，而第二个就需要等级到达一定程度后才能习得(一般在25级以后)。一般技的获得为随机，且在正常的30级中不可能都习得，好在只要玩家等级MAX之后每完成一关就一定会习得一个技能，免去了我们"凹点"之苦。

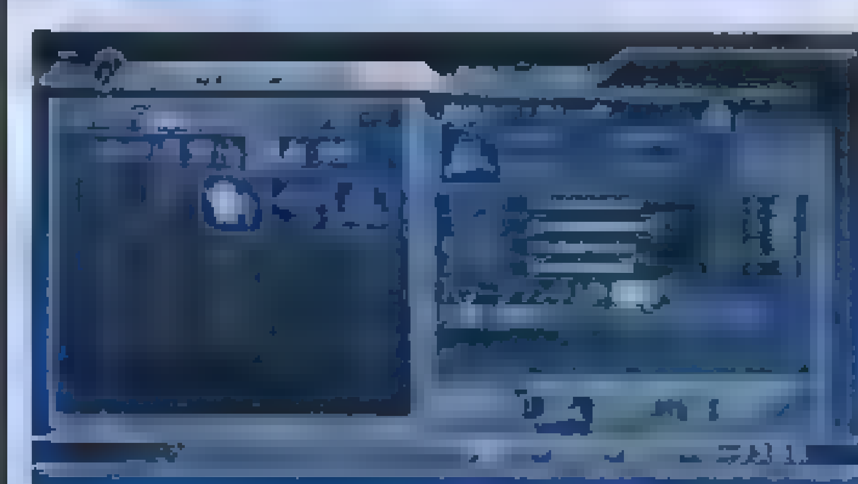
机体的成长

不同于"《无双》系列"，本作中机体也能够获得经验值和升级。与角色升级获得技能不同，机体升级后将直接提升FIGHT(格斗)、SHOT(射击)、DEFENSE(防御)、ARMOR(耐久值)、SP GAUGE(SP值)以及THRUSTER(喷射值)的数值。机体最高等级为10级，在到达4级和8级之后都会相应增加一段SP槽。



▲每升一级，机体能力提升还是相当明显的。

强化部件



如同"《无双》系列"中角色可以靠装备各种道具实现提升相应能力一样，本作中机体同样能够通过装备强化部件提升自身的实力。游戏中所有机体最多都只能装备3个强化部件，每种强化部件最多能够同时拥有3个，而同一强化部件的数值又存在多种变化。与"《无双》系列"不同，强化道具还存在"所属"属性——同一强化部件有可能属于5名技师的其中一个，玩家先要选择技师之后才能选择想要装备的强化道具。为什么要这样设定？因为本作引入了强化道具的组合与效果加成要素。只要玩家按照特定的规律选择技师和装备部件，就能获得额外的效果奖励，不仅如此还能够获得类似光束耐性、制压力上升等特殊能力。



www.plumbook.cn

灵魂摇篮 世界吞噬者

文 玛娜 美编 菲菲



恶性BUG

一周目若以Bad End通关的话二周目会出现房间数量固定为2个的恶性BUG只有重新开始游戏，在以Good End通关一次之后该BUG便不出现。

灵魂摇篮 世界吞噬者	日本一Software	S・RPG
PS2	SOUL CRADLE 世界を食らう者	日版
	无对应周边	对应玩家年龄 全年龄

商店及道具的使用

商店升级

本作中的两个商店均可升级，买卖商品达到一定数量后商店规格MAX，此时在买卖界面中使用ケンカ系的道具，即可与店员进行战斗(如果等级不能战胜店员则战斗不会发生)，胜利之后商品等级提升，可以买到更好的东西。若是在买卖商品数量没有达到MAX的情况下战胜店员，则商店中的商品会自动更新。

管理者

商店的商品等级达到11级以上，就会有神作为管理者出现，使用道具即可对其进行挑战，要注意的是这些管理者的能力都非常强，最好等到二周目等级比较高的时候再进行挑战。

道具使用

在街道中和NPC对话以及在商店中都可以按□键使用特定道具，下面将会大家解说一下这些道具的用处。

对话

ケンカする	向对方挑战，胜利后得到金钱
盗む	盗取对方的道具，失败的话要支付和解金
蹴る	增加对方的仇恨度，在之后的战斗中作为敌方增援出现
合体させる	与对方合体，战斗胜利后能力上升
诱拐する	用战斗使其臣服并成为同伴

商店

ケンカする	和店员战斗，可提升商品等级
盗む	盗取商品
手をつなぐ	增加和店员的好感度，购入时便宜1%，卖出时贵1%（效果可以叠加，最多20%）

里路线

里路线二周目中，在游戏开始时的“荒野の隠れ里”中依序选择“肉体を明け渡す”、“……”、“うっとうしい”，即可进入里路线，里路线一共14章。

二周目继承要素

1.全资料，包括等级、金钱、房间资料、同伴资料、道具。

2.出现分支剧情。

3.获得新房间“幸せの部屋”，效果为打倒敌人时获得道具增加50%。

4.最强兵种“祸人”出现。

5.获得地图战技“大邪严斩”。



快速升级心得

本作的一周目通关等级很低，但是等级上限非常高，从二周目开始，得到了最强通用兵种祸人之后，就可以利用强化试练快速升级，下面将一个比较简单可行的练级方法列出作为参考。我们所选取的快速升级必需房间毫无疑问是游戏初期得到的空き部屋，因为它有4个空格可以供玩家进行房间效果的设置。

首先，装备“秘密特训”(商店等级9可买到)，它的作用是降低50%的能力值，获得经验值为原来的5～10倍，然后以作用为能力变化、状态异常无效化的“揺るがぬ平常心”取消能力值降低的负面效果。剩下的两个空格可选择范围就比较广了，推荐设置“超ゆとり教育”(不能移动，但是经验值+100％)，以及“第三次成长期”、“蛋白质の奇迹”等一系列升级时能力成长修正的房间效果，之后就可以进入强化试练迅速升级了。要注意的是，记得适当根据自己的要求更换成长修正类房间效果，不然很容易培养出一项数值高到畸形的偏才。

隐藏人物

注：隐藏路线在一周目之后才会出现，要发现进入隐藏路线必须持有相应的特殊道具。

アサギ

MAP03第二战中将世界吞噬者打倒，之后アサギ会带领祸人出现，将其打败即可收得。

ルジェ

二周目开始后就可以在商店里买到特殊道具“发现隐藏路线1”，MAP37结束后，进入水栖族处点的“女王之间”，持有该道具就会出现新的选项“次の朝を迎える/奴がやってくる……？”，选择“奴がやってくる……？”，ルジェ出现，将其打败后便可以自由支配ルジェ，同时特殊道具“发现隐藏路线2”可以购买。

霸王メディアン

隐藏路线1通过后就可以在商店买到“发现隐藏路线2”，在MAP32时进入コーシャスの街的ホーソンの屋敷出现选项“杀されたね……/腹が立つね……”，选择“腹が立つね……”，霸王メディアン出现，将其打败后可以自由使用。



©2007 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

www.plumbook.cn

全房间效果及获得方法一览

空き部屋	无	无	初期
斗士の部屋	无谋な突击	移动攻击中每移动一格攻击力增加 5%	MAP02 通过
守人の部屋	钢の阵形	防御时减少 50% 伤害	MAP03 通过
野伏の部屋	电击作战	被召唤后可立即行动	MAP04 通过
药师の部屋	元气调达	待机时 STM 回复效果 +100%	MAP05 通过
隐者の部屋	缓やかな炼气	攻击时必被敌人先制，但全能力上升 20%	MAP06 通过
咎人の部屋	忍耐の试练	行动时 HP 减少 10%，全能力上升 20%	MAP07 通过
赌博师の部屋	天からの赠り物	被召唤时随机得到道具或金钱	MAP08 通过
战将の部屋	圣战の号令	敌方部队数比我方多时，全能力上升 20%	MAP10 通过
道化师の部屋	自己显示欲	4 格范围内的敌人必定以自己为攻击目标	MAP11 通过
世话人の部屋	丁重の介护	STM 消耗量减少 50%	MAP13 通过
傀儡师の部屋	必中の预言	攻击必命中，但同时自己也必被命中	MAP14 通过
预言者の部屋	优雅なる孵化	被召唤后 2 回合内移动不能，但 ACT 增加 15	MAP15 通过
愈し手の部屋	手厚い看护	被召唤时，邻接的部队 HP 回复 10%	MAP16 通过
殉教者の部屋	名誉ある玉碎	被召唤后的第 3 个回合自爆	MAP17 通过
勇者の部屋	勇气の赞歌	邻接的我方部队全能力上升 20%	MAP18 通过
救济者の部屋	赞美されし魂	全能力降低 30%，行动时邻接的部队 HP 回复 30%	MAP19 通过
暗杀者の部屋	非物质化	90% 的攻击都能回避，但一受到伤害立即死亡	MAP20 通过
探求者の部屋	轻やかな跳跃	被召唤时召唤范围 +5	MAP21 通过
贤者の部屋	安らぎの言叶	被召唤时，邻接的部队回复 50%STM	MAP22 通过
魔导师の部屋	时骗し	回合持续时间延长	MAP25 通过
狩人の部屋	彼方からの胁威	不能移动，同时攻击和战技的射程 +3	MAP26 通过
理想王の部屋	日々の向上心	击倒敌人得到的经验值增加 50%	MAP28 通过
荒废王の部屋	极限での觉醒	每减少 1%STM 则全能力上升 1%，STM 为 0 时战斗不能	MAP29 通过
激动王の部屋	不动の构え	原地每攻击一次，攻击力增加 5%	MAP31 通过
开辟王の部屋	束の间の来访	被召唤 3 回合后从战场撤离，但可再被多召唤一次	MAP32 通过
妖精王の部屋	活力の恵み	每回合开始时 STM 回复 10%	MAP33 通过
薰风王の部屋	回复の息吹	每回合开始时 HP 回复 20%	MAP35 通过
水源王の部屋	刹那の支配	被召唤后连续行动 3 次，之后 STM 为 0	MAP36 通过
渡る者の部屋	绀碧の希望	可使用战技ナック(我方全体 ACT+50%)	MAP37 通过
育む者の部屋	黄金の爱情	可使用战技ラルター(我方全体 HP 全回复)	MAP38 通过
叫ぶ者の部屋	真红の勇气	可使用战技アダン(我方全体 ACT 和 INT+30%)	MAP40 通过
招く者の部屋	琥珀色の情热	可使用战技マロア(我方全体经验值和 GP 获得量 +100%)	MAP41 通过
嘱く者の部屋	深绿の英知	可使用战技サクレア(敌方全体战技使用次数减少)	MAP45 通过
纺ぐ者の部屋	浓紫の梦想	可使用战技ヤミ(敌方全体一定时间内移动不能)	MAP45 通过
贪る者の部屋	漆黑の欲望	可使用战技ダングダング(不分敌我，全员随机伤害)	MAP46 通过
幸せの部屋	幸运注意报	击倒敌人后获得金钱增加 50%	二周目
恶魔の部屋	秽れた契约	以全能力 +50% 的强化状态被召唤，每战斗一次下降 10%	三周目或里路线通关
猫使いの部屋	肉球日和	能力上升（周目数 × 10%）	商店等级11级后打倒任一管理者
光の歌姬の部屋	胜利の应援歌	能力降低 30%，但我方所有部队能力上升 10%	价格为 2000GP 的任一房间通过 30 层
暗の歌姬の部屋	恨み节十八番	能力降低 30%，同时敌方所有部队能力降低 10%	价格为6000GP 的任一房间通过 30 层
死灵使いの部屋	死の芳香	行动开始时，邻接的部队 HP 减少 10%	价格为20000GP 的任一房间通过 60 层
异能者の部屋	运命の启示	被召唤后 3 回合内无敌，之后战斗不能	价格为40000GP 的任一房间通过 60 层
拳神の部屋	究极绝命拳	命中后一击必杀，但没有经验值	价格为60000GP 的任一房间通过 100 层

注 打通隐藏房间无法得到另一个隐藏房间（如通过光の歌姬の部屋60层不能得到死灵使いの部屋）。



连携技一览

将特定的同伴放在房间中就会出现连携技，有连携技的同伴在放入房间之后，头上会闪现灯泡型的标记

剧情角色

神威天下X拔け	主人公+ダネット	攻击队长	队长
百祸两乱	主人公+レビン	攻击队长	队长
援爆抄	主人公+リタリー	攻击特定范围内的目标	中央纵
バブルバスト	主人公+ヨスト	攻击队长	队长
天缝の雨	主人公+ドリーシュ	攻击特定范围内的目标	前列横
突贯挟击	主人公+ガンツフルト	攻击队长	队长
神雷アクシデンツ	主人公+ヨード	攻击队长	队长
连牙连鸟	主人公+エンドルフ	攻击特定范围内的目标	中央纵
双剑奏戏	主人公+レナ	攻击特定范围内的目标	全房间
くる铃どばん斩り	ダネット+レビン	攻击队长	队长
ダブルランページ	ダネット+ヨスト	攻击特定范围内的目标	中央纵
ステルスイン	レビン+リタリー	攻击队长	队长
阵固の矢	レビン+ドリーシュ	攻击队长	队长
勇乱加击	ヒーナ+アグリッピ	攻击队长	队长
アトミックマイン	ガンツフルト+ドリーシュ	攻击特定范围内的目标	中列横

通用兵种

疾风连斩	斗剑士3人	攻击特定范围内的目标	前列横
インフェルノ	焰术师4人	攻击特定范围内的目标	前中列横
マジックバリア	疗术师2人	被动发动型	
ビクトリーダイブ	兵士5人	攻击特定范围内的目标	全房间
饿狼袭	ファンクス2只	攻击队长	队长
真气功波	斗蔵士2人	攻击特定范围内的目标	中央纵
无音杀法	夺人3人	攻击特定范围内的目标	后列横
ピンポイント	弓士4人	攻击队长	队长
防御阵	骑士2人	被动发动型	
捕食	デスブロス4匹	攻击特定范围内的目标	前列横
ホーミングボム	陷阱师4人	攻击特定范围内的目标	后列横
ゴッドバード	ワーウィン3人	攻击特定范围内的目标	左右纵
死の舞踏	舞术师2人	攻击特定范围内的目标（毒效果）	全房间
胜利の行进曲	乐师2人	攻击特定范围内的目标（持续效果）	全房间
超涡潮	ハイドロヌス2匹	攻击特定范围内的目标	全房间
アクアライド	水栖族3人	攻击特定范围内的目标	全房间
タイフーン	グリフィス2头	攻击特定范围内的目标	十字
アースシェイク	レッドフォッド2人	攻击特定范围内的目标	全房间
トールハンマー	电贯者4人	攻击特定范围内的目标	后列左右以外
合身击	ゲブ2个	攻击特定范围内的目标	十字
桶狭间リボルバー	翼铳士4人	攻击特定范围内的目标	后列横
ウィンドシェル	翼疗师2人	被动发动型	
时间操作	谋术师2人	被敌人攻击也先制攻击	被动发动型
ワイルドチャージ	ファンクス骑士3人	攻击特定范围内的目标	前中列
フレイムタン	ドウラゴス2匹	攻击特定范围内的目标	全房间
スカイトルネード	グリフィス骑士3人	攻击特定范围内的目标	中后列
Fフュージョン	祸人3人	攻击特定范围内的目标	前列左右以外

阵型

ランチターゲット	近接型2人+射击型1人	攻击队长	队长
ストームデュオ	近接型2人+魔法型1人	攻击特定范围内的目标	左右纵
メテオエアライド	射击型2人+近接型1人	攻击特定范围内的目标	十字
コメットレイニー	射击型2人+魔法型1人	攻击特定范围内的目标	中后列横
ブレートウォール	魔法型2人+近接型1人	攻击特定范围内的目标	前中列横
グランドスラム	魔法型2人+射击型1人	攻击特定范围内的目标	中央纵

几个关键数值

STM

耐力，当STM在80%以下才可使用地图战技，当STM降到50%以下队伍能力将大幅度削弱，常备STM回复药十分重要。

POT

综合战斗力，根据队伍战斗方式、人数、阵型、范围、能力、STM等综合实力计算出的数值，在战斗时，该数值往往比等级更能直观展示敌我的强弱。

www.plumbook.cn

怪物猎人 携带版 2nd	Capcom	ACT
PSP モンスターハンターポータブル 2nd		日版
对应无线LAN		对应玩家年龄 15岁以上

再度觉醒的狩猎之魂！

文 晴天&火云 美编 anubis



以PS2版《怪物猎人2 dos》为基础移植到PSP平台上的本作再次用超高的素质征服了所有等待着新一轮狩猎的猎人们，这次大家将从雪山出发与全新的古龙种展开殊死的搏斗。为了适应掌机的游戏方式，本作去掉了原PS2版中的地图收集随季节发生变化的系统，改良后的农场也大大增加了玩家获得素材的途径，甚至连PSP版所独有的轰龙也等待着大家的挑战，你是否能在这个残酷的世界中生存下去？用自己的双手来证明一切吧。

雪山的据点 波凯村

自己的家

保管箱

本作的保管箱分布在四处，即卧室、猫食堂、农场和集会所。除了存放道具外，更换装备的操作只能在家中的仓库才能进行。

床铺

调查床铺选择"はい"会保存当前的进度，另外，如果之前在猫食堂吃过饭，那么所得到的效果也会被一并保存。

幸运猪

这只可爱的小猪一开始会在村庄中游荡，靠近按下○键可以逗它，"！"号出现后立即再按下○键可以把它带回家，每次任务出发前逗它可以提高优质道具的获得几率，而最大的桃心只能在"！"号出现的一瞬间按○键才行。

书桌

调查床铺旁边的书桌选择"发型"可以改变角色的发型及颜色，按下SELECT键可以预览最后的效果；选择"ブーギーの服"则是替幸运猪换装。

猫食堂

在完成村长任务1★的紧急任务后，玩家可以在家门口的猫婆婆处雇用猫为你制作料理或把生肉交给它来帮玩家烤肉(猫等级越高烤肉的成功率越高)，随着任务等级的提高，可雇用猫的数量也会不断增加。食用不同的料理组合所产生的能力效果也不尽相同，在料理中猫厨师还会随机发动猫技能，很多都会在之后的一次任务中发挥巨大作用，当然，这一切都不是免费的。

[illegible]

[illegible]	技能效果
招き猫の幸运	获得任务奖励物品数量多的几率增加微上升
招き猫の激运	获得任务奖励物品数量多的几率增加小上升
ネコのツタ登りの超人	攀登时耐力消耗减半
ネコのツタ登りの铁人	攀登时受到攻击不会跌落
ネコのはじかれ上手	近战弹刀时斩味消耗减半
ネコの医疗术	各种回复类道具效果小上升，解毒草100%解除毒状态
ネコのカリスマ	可以同山菜爷爷交换6次
ネコの运搬の超人	搬运时耐力消耗减半
ネコの运搬の铁人	搬运时受到轻攻击不会失手
ネコの火事场力	体力一定量以下时攻击力、防御力上升
ネコの火药术	普通爆弹威力上升至G级别
ネコの解体数（小）／（大）	剥取时一定概率增加一次剥取次数
ネコの解体の铁人	剥取时受到轻攻击不会被中断
ネコの换算术	农场点数换算率增加（训练所除外）
ネコの气球召唤术	热气球的出现率为100%
ネコの起上がり术（小）／（大）	倒地后起身的无敌时间增长
ネコの拳斗术	挑拨动作的攻击力大幅提升
ネコの交涉术	道具被黑猫盗取后在黑猫巢穴取回机会上升，与山菜爷爷交换容易获得好道具
ネコの体术（小）／（大）	回避、防御消耗的耐力减少
ネコの防御术（小）／（大）	受到攻击时一定几率伤害减少
ネコの调和术（小）／（大）	调和的成功率上升
ネコの调理术	烤肉时得到肉的品质上升一个等级
ネコの蹴脚术	踢动作攻击力大幅上升
ネコの食事术	吃鱼时小幅提升耐力
ネコの胆力	遭遇大型怪物时不会出现胆怯的动作
ネコの吹奏术	使用各种笛系道具的损坏率降低
ネコの投掷术	石子、飞刀、回旋镖的伤害上升
ネコの逃走术	背向大型怪物逃跑消耗的耐力减少
ネコの道具俭约术	镐、虫网等损坏的概率降低
ネコの特殊攻击术	各种异常状态攻击的储蓄值上升
ネコの钝器殴打	弓弩近身攻击的攻击力大幅上升
ネコの暴れ击ち	弓弩的攻击力小幅上升，弹道误差增加
ネコの弱いの来い！	登场大型怪物的体长较小
ネコの秘境探索术	任务开始时100%出现在隐藏区域

猫料理材料一览

[illegible]

类别	材料
肉	くず肉
肉	尖肉
肉	ゴムジャーキー
野菜	ドテカボチャ
野菜	ふたごキノコ
野菜	ジャンゴーネギ
鱼	ホタテチップ
鱼	オンプウオ
鱼	骨タコ
谷物	ジャリライス
谷物	フラヒヤ麦
谷物	ミックスビーンズ
果实	オイルレーズン
乳制品	粉吹きチーズ
乳制品	ネンチャクリーム
酒	ホピ酒

[illegible]

类别	材料
肉	サイコロミート
肉	七味ソーセージ
肉	ワイルドベーコン
野菜	ヤングポテト
野菜	マイルドハーブ
野菜	スライスサボテン
野菜	まだらネギ
鱼	スネークサーモン
鱼	ブリカブト
谷物	顽固パン
谷物	大雪米
果实	フルーツジャム
果实	北风みかん
乳制品	クヨクヨーグルト
乳制品	熟成チーズ
酒	フラヒヤビール

[illegible]

类别	材料
肉	ガブリブロース
肉	ミートワゴン
肉	マトングレート
野菜	根棒ネギ
野菜	西国パセリ
野菜	激辛ニンジン
鱼	儿ガニ
鱼	くの字エビ
鱼	スパイクフグ
谷物	ウォーミル麦
谷物	クック豆
谷物	ウマイ米
果实	冰树リンゴ
乳制品	猛牛バター
乳制品	チリチーズ
酒	パニーズ酒

[illegible]

类别	材料
肉	龙足
肉	プリンセスポーク
肉	ガビアルカルビ
野菜	五香セロリ
野菜	炮丸レタス
野菜	レアオニオン
鱼	ピンクキャビア
鱼	女王エビ
鱼	大王イカ
谷物	古代豆
谷物	マスターベーグル
谷物	ココットホ
果实	炎热マンゴー
果实	长寿ジャム
乳制品	ロイヤルチーズ
酒	ブレスワイン

[illegible]

类别	材料
肉	龙头
肉	ギガントミート
肉	リュウノテール
肉	キングターキー
野菜	シモフリトマト
野菜	キングトリュフ
野菜	オニマツタケ
鱼	千年蟹
鱼	たてがみマグロ
鱼	红莲
谷物	ソウルビーンズ
谷物	黄金米
谷物	ヘブンブレッド
果实	エメラルドリア
乳制品	幻兽チーズ
酒	黄金芋酒



装备屋

与装备屋右侧的猫对话可以使用金钱直接购买装备，其出售装备的数量会随着玩家任务等级不断上升而增加，拥有“搬运”等辅助采集技能的套装都可以直接购买。与左侧的村民对话会开启装备生产的菜单，无论是武器和防具都需要获得所需的材料和足够的金钱才能制作，在装备上按下□键可以查看攻防数值，十字键←→可以查看详细信息，R键显示材料列表，SELECT键则是预览装备的外型。

武器强化

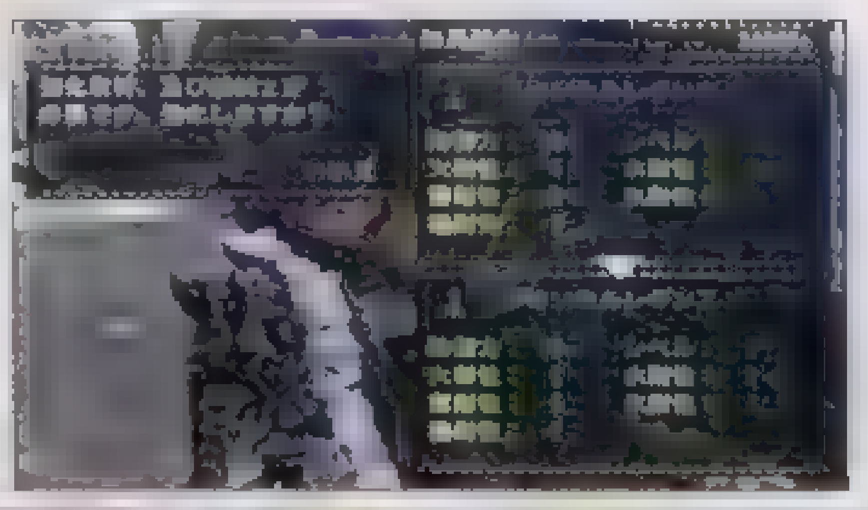
武器的强化和生产一样都需要相应的材料和金钱才能进行，通常每种武器随着升级次数的增加会出现多个分支，根据怪物的弱点属性强化自己的武器能使战斗的效率事半功倍，对于某些需要珍贵材料的武器更是要谨慎考虑后再做决定。

装饰品

大多数装备都存在用来镶嵌装饰品的凹槽，具体数量可以在装备详细信息的スロット一栏中查看，○则代表可以镶嵌的凹槽。这是游戏中增强某些套装正面技能数值或抵消负面技能数值的惟一手段。

防具强化

使用铠玉、上铠玉、坚铠玉及重铠玉配合足够的金钱可以提高防具等级，每提升一级防御+2，这也让游戏中某些整体防御低但技能实用的装备得到了更有效地利用。除重铠玉以外，其他铠玉都可以在农场中的采矿点挖到(必须升级相关设施)，或完成集会所HR2以上的任务由任务奖励。



道具屋

村庄和集会所的道具店通常会贩卖一些基础类的回复道具和采集工具，随着玩家任务等级的上升，还会陆续出售此类道具的强化版，最后一些名为“XXの书”的道具购买后会更新“怪物图鉴”，玩家可以在菜单“资料”下的“モンスターリスト”一项中查看，某些狩猎多个敌人的任务中，利用它能很快确定自己的目标。



行商老奶奶



集会所入口附近的老奶奶会随机贩卖一些特殊的素材，玩家每次从任务中返回时不妨多和她进行对话，运气好的时候还会赶上“半价大促销”的好时候，此时大量购入采集工具和砥石是不错的选择。有时她贩卖的マンドラゴラ还是合成秘药的重要材料，在后期面对攻击力强大的敌人时，绝对是必备的回复道具，而平时注意累积“石ころ”的玩家还可以考虑购买ネンチャク草用来批量生产“素材玉”用于合成相当实用的“闪光玉”，使用它对付后期的大型敌人十分有效。

设施齐备的农场

任务返回时与入口附近的男性村民对话后，从其右侧的通道可以进入本作的农场，之后再与他对话选择“设施の扩张”即可使用任务中获得的精算ポイント(精算アイテム在任务结束时会兑换成相应的金钱和精算ポイント，在之后的地图和怪物资料中以红色表示)对农场的设施进行升级，而且这些升级项目也会随着玩家任务等级的上升不断增加，每从任务中返回一次都可以从这些设施中收集素材。

农田

升级项目	畑のウネ

位于农场中部，与农田附近走动的猫对话选择“はい”可以选择将身上携带的果实、草药和种子种植在这里，完成后再与它对话还可以选择使用肥料(モンスターのフン等道具)来增加农田产物的数量。农田共分左、中、右三块，需要分别采集三次，当所有农田中都没有种植物品时才能进行下一次种植，而且产物的结果一开始就已经确定，直到玩家收获。



按□键调查农田下方睡觉的耗牛右脚可以获得免费的肥料，不过每次仅限一个。(一号一b)

捕虫

升级项目	虫の茂み、虫の木

位于农田正上方，有明显的漂浮光点。主要用于捕捉昆虫和采集通常情况下较难获得的昆虫部位(羽毛等)。与右上方树下的猫对话花费金钱借锤子会有一次敲树的机会，在角色身上闪光的瞬间按下○键可以使敲打的力度最大，使用花费300金钱的きんねこハンマー获得的道具最好。

蜂箱

升级项目	ハチの巣箱

位于农场右下方，主要用于收集ハチミツ，可以用它来制造大量回复HP的道具。

菌类圆木

升级项目	キノコの木

位于农场左下方，主要用于采集菇类素材，和农田配合使用是生产回复类物品的主要手段，比直接购买节省金钱。

采矿

升级项目	采掘ポイント　爆弹采掘

位于农场左上方，采掘点分为上下两层，在楼梯处按□键即可来到上层，上层左侧的地点获得的矿石最好。与下方空洞旁的猫对话并将爆弹(小タル爆弹等)类物品交给它，也会获得数量不等的矿石，采掘点的等级越高、炸弹的威力越大，所获得的矿石种类越多。

捕鱼



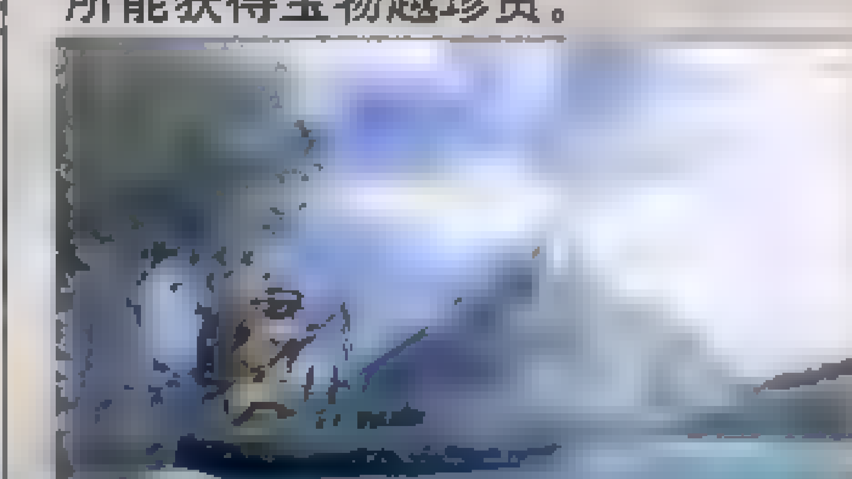
升级项目	钓り用栈桥、投网マシーン

位于农场右侧，在桥上出现提示的地点可以投出鱼饵钓鱼，当玩家看到红色的浮标沉入水中后连按○键就能将鱼钓起。在身上拥有“ネット”的情况下与桥上的猫对话就能在池塘中撒鱼网，观察鱼群的行动轨迹，计算好提前量进行发射就能捕获大量鱼类，有时还会出现水龙身上的素材。

冒险船

升级项目	トレニャーの船

位于农场右上方，与小船旁边的猫对话选择“はい”可以让它前往游戏中的6个地点探索宝物，探索每个地点都需要消耗精算点，随着玩家任务等级的上升，给予点数的上限会不断提高，给予的点数越多所能获得宝物越珍贵。



封印洞穴的秘密是?

当玩家的任务等级达到5★后，先与村长对话再从农场左上角进入洞穴可以看到一把黑色的大剑，之后在持有两个古龙骨的情况下与洞穴中的猫对话可以获得一次挖掘的机会，获得的“黒いかけら”和“黒い块”可以用于制造附带龙属性伤害的强力武器。



逗猪小技巧 要让幸运猪出现最大的桃心，大概需要在音乐停止4秒后按下○键，大家多试几次就能把握住整个节奏。

猎人的狩猎生涯

训练所

从村庄的左上方进入。"初心者演习"很适合新玩家，只要认真完成所有的训练项目就能最大程度地了解游戏的玩法。完成"个人演习"和"集团演习"中所有的训练项目可以获得特殊的勋章和称号。



个人演习

玩家必须在教官提供的几套装备中任选其一来完成讨伐任务，所有补给物品也限定了数量和种类，一但死亡则任务失败。过关后会主要根据玩家过关的时间和挑战时装备分数的倍率来计算分数，之后玩家会得到分数1/10的精算点作为奖励，挑战不同的怪物还能得到对应的怪物金币(コイン)。

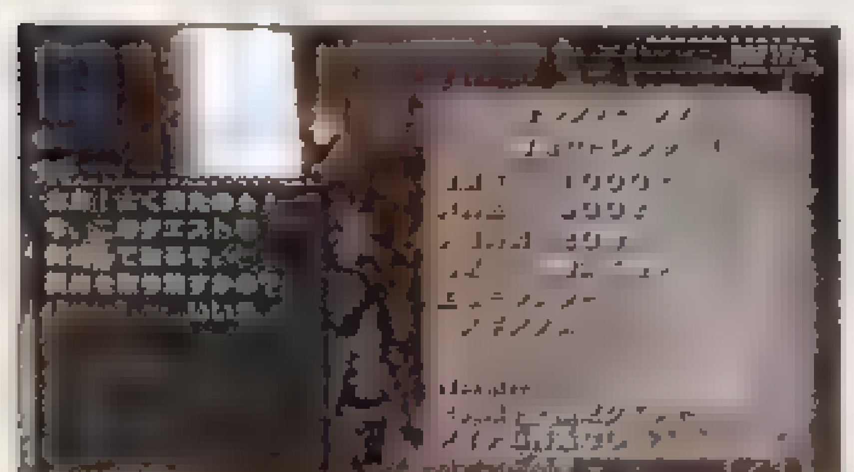
集团演习

和个人演习相同，玩家必须和好友联机才能参加挑战。挑战中怪物能力会有明显地提升，只有完美的配合才能在时间限制内获得胜利。奖励物品仍然以精算点数和怪物金币为主，其中的"山菜组交换券"的作用为在持有的情况下与不同地图上的山菜爷爷对话可以得到一些特定的道具。

集会所

寻宝任务

与集会所右侧的老爷爷对话可以接受各个地图的寻宝任务，本作中即使单人也能够完成。任务中的地图和普通任务时没有差别，无论是消灭敌人还是在每个采集点进行收集都会随机出现各种特殊的道具，将它们带回营地里的老爷爷处就可增加任务分数，只要到达2000点即可选择结束任务。任务最后会根据玩家总共获得的分数给予奖励，其中名为"フェールビッケル"的道具，使用它和特定的物品调和可以达到复制物品的效果。



工会任务

与入口附近柜台内的红衣接待员对话可以接到HR1～3的任务，绿衣接待员则为HR4～6，工会任务中的敌人普遍比村长任务中的强悍许多，如果没有好的装备，仅凭一个人是很难完成任务的，此时多人协作战斗就显得尤为重要，也正是这些艰难的任务成为了游戏促进玩家之间交流并被人津津乐道的地方。虽然每个HR等级的任务很多，但是只要有针对性地完成对应的"关键任务"后就会出现提升HR等级的"紧急任务"。HR4以上等级的任务通常被称为G级任务，获得的材料会全面提升一个档次，这是游戏中制作防具U、S等强化版的惟一途径。下面为大家列出所有HR等级的关键及紧急任务，赶快和自己的好友朝最高的猎人等级努力吧。

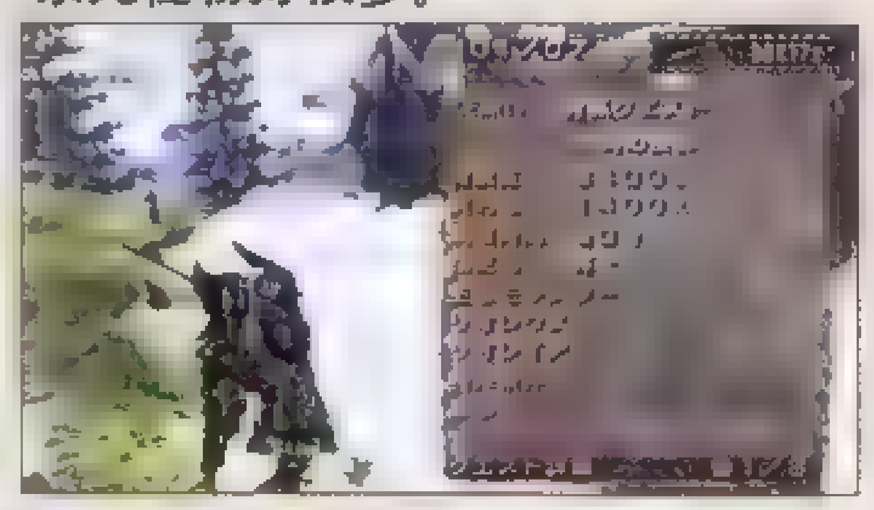
HR升级指南

HR	关键任务	紧急任务
1	ドスギアノス急袭	激突！雪狮子ドドブランゴ
	大地を泳ぐモンスター	
	砂に潜む巨大蟹！	
	いたずら好きの桃毛兽	
	巨大湖の主	
2	盾蟹たちの夜会	绝对强者
	空を切り裂く镰	
	森の中の异变	
	イーオスたちの亲玉	
3	死斗！角龙ディアブロス	迫り来る仙高人
	湿地带の激斗	
	王の领域	
	女王、降临す	

HR	关键任务	紧急任务
4	2对の麻痹牙	接近！ラオシャンロン
	究级の蟹料理……	
	来击のイャンクック！	
	牙兽たちの逆袭	
5	雪狮子、二重の咆哮	异常震域
	沼地に降り立つ赤い影	
	水面下の恐怖	
	リオレウス讨伐指令	
	见えざる飞龙、バサルモス！	
6	黑き角龙の猛攻	迫り来る仙高人
	炎の山の金狮子	
	湿地带の黑き铠	
	一对の巨影	
	空は苍、大地は樱	
	禁断の地の银龙	
	幻の金龙を探して	

村长

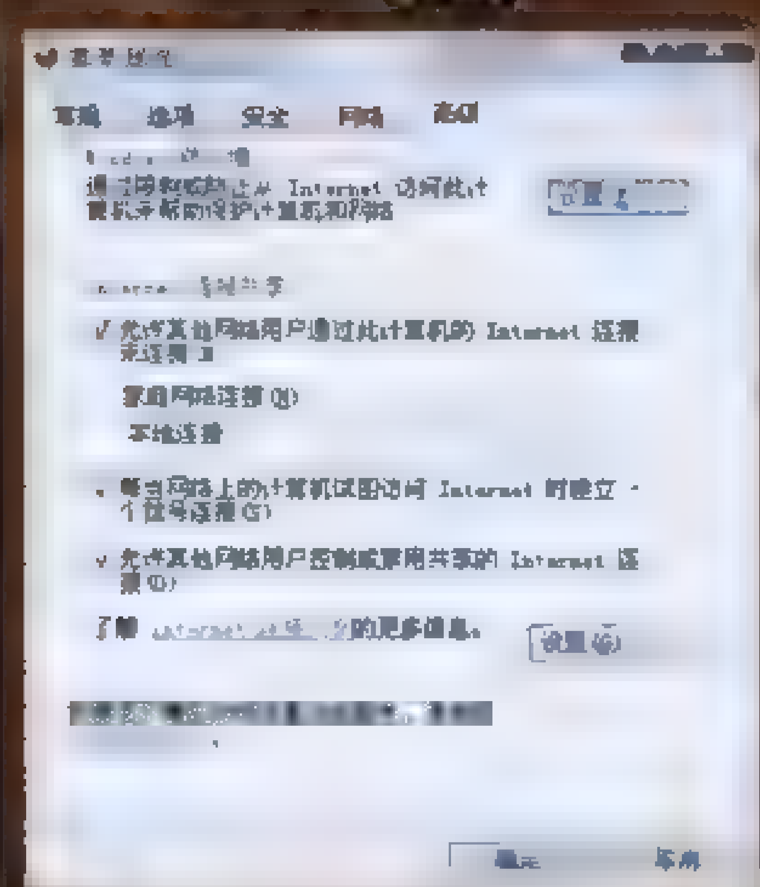
单机游戏时玩家可以从她这里接到各种任务，1～5★的任务几乎都需要完成所有对应等级的任务才会出现提升任务等级的"紧急任务"，6★任务在游戏中实际都显示为"紧急任务"。"讨伐"和"狩猎"的区别在于狩猎任务可以将怪物杀死，或是在其濒死时使用"落とし穴"(シビレ罠)将其牵制住，最后使用"捕获用麻醉玉"将其活捉，将怪物活捉后得到的素材奖励会比直接杀死怪物好很多。



联机对战上手指南

KAI是目前最受欢迎的网上对战游戏平台，只要玩家有台能上网的电脑，以及无线网卡，就可以在家体验PSP游戏联机的乐趣了。而目前最火爆的当属《怪物猎人 携带版 2nd》(以下简称《MHP2》)了。下面我们以"神卡"为例来讲解上如何利用KAI来让各位玩家进入网络《MHP2》的世界。(由LEVELUP网友gbatales提供)

Step 1 PC设置



安装神卡的最新驱动后，接着需要在电脑上进行相关的设置，进入"控制面板"中的"网络和Internet连接"，在"无线网络连接"处点击右键，依次选择属性、常规、Internet协议(TCP/IP)，将使用IP设置为"192.168.0.1"，子网掩码为"255.255.255.0"。如果玩家是使用宽带上网，还需右键点击"宽带连接"选择属性、高级，将"Internet连接共享"中的所有选项都打上勾。如果玩家是局域网，那么在"本地连接"里将其共享即可。

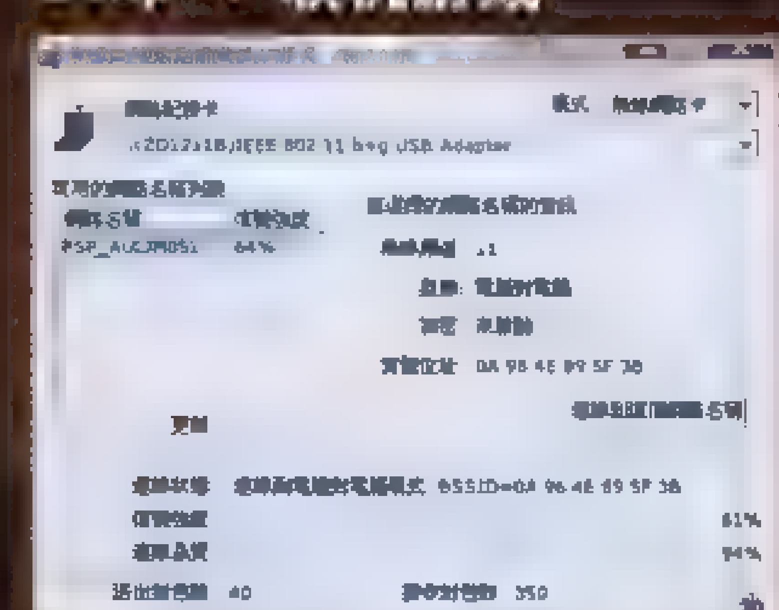
Step 2 神卡设置

双击右下角的ZD图标，选择"无线网络卡"，在设定程式"更多的设定"里将网络连接类型选为"电脑到电脑模式"，之后在"进阶设定"里将多国漫游设定选为"使用者模式"并且勾选上"PSP X连接模式"。

Step 3 PSP设置

进入PSP系统菜单的设置(Settings)下的网络设置(Network Settings)，选择Infrastructure Mode→New Connection→Scan，之后PSP自动搜索到神卡的SSID—"WLAN_AP"。如果玩家在PC上设置了WEP加密，此时还需输入密码，如果没有就选择None。在IP设置上选择Custom－Manual，将IP Address设置为"192.168.0.X"这个X不能跟神卡设置重复，Subnet Mask设置为"255.255.255.0"，Default router设置为"192.168.0.1"，然后在"是否使用代理"选择Do Not Use，"是否开启浏览器"选择Do Not Start，最后保存设置即可。

Step 4 联机游戏



一切准备就绪后，进入游戏中的"オンライン集会所"，打开KAI程序并进入诊断模式，如果看到PSP的图标则表示PSP和KAI成功进行了连接，接下来你只需要等待其他玩家进入集会所就可以开始联机之旅了。

& 3DM SM

村长隐藏任务之一 当玩家累计杀死10只大怪鸟イャンクック后会在4★任务中追加"孤高の黑狼鸟"的任务

全武器上手指南

动如脱兔 攻守兼备



△	下斩
○	回旋斩
△+○	跳斩
R	防御
R+△	上斩

(基础操作)

片手剑

千里眼、属性攻击

武器特性

简单的操作和灵活的动作绝对是新手玩家的首选武器。通常情况下片手剑都以跳斩作为整套攻击的起点，在对付体型较大的怪物时可以在其两脚之间进行连续攻击，不但可以有效回避怪物甩尾时造成的伤害，累积到一定伤害时还可以让怪物倒地并进行追打。片手剑的威力普遍不高，但却拥有绿斩味攻击怪物不弹刀的绝对优势，有效利用后期附加的各种属性值针对怪物的弱点进行攻击就可造成较大伤害。

进阶操作

①在移动中同时按下R+△+○键或在未拔刀并站定时按下R和△键可以立即进行防御；

②防御时按下○键可以进行攻击；

③防御时按下□键可以使用当前道具栏的道具(同时防御状态解除)。

初期推荐武器

ポイズンタバルジン

ハンターカリンガ强化路线中初期使用率最高的武器，不但拥有较高的攻击力，毒属性也能使几乎所有的怪物陷入中毒的异常状态。

鬼神附体 无双乱舞



△	下斩
滑杆向左+○	左回旋斩
△+○	冲刺斩
R	鬼人化

(基础操作)

双剑

研ぎ师、切れ味

进阶操作

①在移动中同时按下R+△+○键或在未拔刀并站定时按下R和△键可以立即进入鬼人化状态；

②鬼人化状态按下○键可以使用2次回旋斩；

③鬼人化状态同时按下△+○键可以发动乱舞攻击。

初期推荐武器

インセクトオーダー

游戏初期拥有很长绿斩味的强力武器，可以大大抑制无双乱舞后频繁磨刀的时间，在2★"巨大昆虫、发生！"的村长任务中可以快速收集制作材料。

武器特性

双剑和片手剑一样拥有动作灵活的优势，在舍弃防御的同时，极高的攻击频率所累积的伤害相当可观。鬼人化时不但基础攻击力提高，角色也不会因为大型怪物落地时的风压产生硬直。由于此状态下会不断地减少耐力值，而且武器本身斩味的消耗速度很快，所以强走药和砥石绝对是必备的辅助道具。和后期大型怪物作战时主要采取引诱其发动招式，并利用之后的硬直时间使用乱舞攻击大幅削减其体力的战术。

气拔山河 惊天动地



	招式
△	纵斩
○	回旋斩
△+○	挑空斩
R	防御

(基础操作)

大剑

自动防御、ガード性能

武器特性

大剑拥有所有武器中最强的物理攻击力，但缓慢的攻击动作是其最明显的弱点，由于回旋斩会自动向前移动一段距离，所以纵斩之后接上它就会很自然地来到怪物下方，最后以挑空斩结束一套攻击动作。战斗时一定要准确把握敌人的移动方向和位置再进行攻击，一但攻击落后使用×键滚离敌人的攻击范围是常用的回避手段。另外，使用大剑防御会消耗武器的斩味槽，挑空斩则是破坏敌人尾部的主要手段。

进阶操作

①在移动中同时按下R+△+○键或在未拔刀并站定时按下R和△键可以立即进行防御；

②一直按住△键共会进行三阶段的蓄力，攻击力依次上升，虽然蓄力时无法进行移动，但却不会受到风压的影响。

初期推荐武器

蛇剑【大蛇】

由バスターソード强化蛇剑路线得到，不但拥有不俗的攻击力，绿斩味也相当充足。

水剑ガノトトス

ボーンブレイド强化水系路线得到，在前期拥有同样绿斩味的情况下，武器附带的水属性数值相当可观。

蓄势待发 披荆斩棘



△	纵斩
○	突刺
△+○	十字斩
R	气刃斩

(基础操作)

太刀

推荐技能系统 剑术、加护

进阶操作

①突刺攻击后按下△键会接着使用挑空斩；

②在移动中同时按下R+△+○键或在未拔刀并站定时按下R和△键可以立即发动气刃斩；

③当画面左上方的红色气槽闪动时连续按下3次R键可以发动5次连续攻击，气刃斩时武器的斩味上升，威力比普通攻击更高。

初期推荐武器

黑刀【零ノ型】

初期走骨武器强化路线的武器，斩味长度和攻击力都十分优秀，必须的强化道具"カンタロスの头"可以在密林地图使用"毒けむり玉"来提高获得几率。

武器特性

太刀的威力仅次于大剑，实际使用中的灵活度也比大剑有明显提升。由于攻击的节奏很好把握，所以纵斩、突刺、挑空斩是最常用的攻击顺序组合，在面对大型怪物时，应该优先选择侧面进行攻击或利用周围的杂兵累积"练气槽"，之后发动威力巨大的气刃斩即可对敌人造成连续超高伤害并极有可能让其失衡倒地。太刀的回避原则和大剑一致，对会潜入地下的敌人千万不可贪刀，否则较慢的收刀动作会错失躲避的时间。

便利的储存方法 在农场中除采矿、捕虫、捕鱼外的采集点使用"アイテムボックスに送る"的指令可以将获得的道具直接放入保管箱，玩家再也不用担心出现身上的道具过多而无法存放的窘境。

浑身一击 粉身碎骨



锤

推荐技能系统	达人、攻击

武器特性

锤系武器虽多以自己前方的范围攻击为主，但略显缓慢的动作常会丢失攻击的目标，因此战斗时应以蓄力攻击为主。在对付大型怪物时，先和其保持一定距离，使用蓄力时可以移动的优势寻找进攻的机会，一旦敌人发动了硬直较长的技能，就上前使用旋转攻击，最后利用翻滚脱离敌人的攻击范围。怪鸟类敌人的头部对锤系武器的攻击耐性很低，蟹类敌人背后的坚壳可以用锤轻松地破坏掉。

基础操作

△	向下重击
○	横向重击
R	蓄力

进阶操作

①在移动中同时按下R+△+○键或在未拔刀并站定时按下R和△键可以立即进行蓄力；

②蓄力共分为3个阶段，当原地蓄力达到最大时放开R键可以同时攻击前方大范围内的敌人；

③蓄力达到最大时保持移动状态放开R键会发动旋转攻击，通常会对怪物造成4～5次的伤害。

初期推荐武器

工房试作品ガンハンマ

ウォーハンマー强化路线中，初期斩味较高且附带火属性的强力武器，在雪山区域探索时的使用率相当高。

ダイナミックジョー

骨块强化路线中极具破坏力的武器，制造的材料可以从青怪鸟身上轻松获得，只需要多完成几次相关任务即可。

号角响起 勇往直前



狩猎笛

推荐技能系统	加护、防御

基础操作

△	横扫攻击
○	近程重击
△+○	前方范围重击
R	演奏

演奏技巧

①演奏状态时按下□或○键演奏第一种音色；

②演奏状态时按下△键演奏第二种音色；

③演奏状态时同时按下△+○或在攻击状态下按R键可以演奏第三种音色；

④在移动中同时按下R+△+○键或在未拔刀并站定时按下R和△键可以演奏第一种音色。

初期推荐武器

メタルバグパイプ

ウォーハンマー强化路线的武器，本身自带防御力增加的效果，附带的音色组合无论是单人还是全体都非常实用。制作所需要的“黑真珠”在密林4区和10区海边的贝壳处有一定几率获得，右侧为音色组合及效果列表：

武器特性

虽然狩猎笛拥有不俗的攻击力，但是在战斗时仍然要优先使用演奏发动辅助技能，否则在对付敌人时仍然会感觉力不从心。狩猎笛本身的攻击招式并不多，但是在演奏状态下演奏音色时具有攻击判定的设定，也无疑让武器的攻击更加多样化，尤其是演奏第二种音色时的旋转攻击十分好用。惟一具有最大攻击效果的前方范围重击，可以很容易将中小型敌人打翻在地，此时就是绝加的追打时机。

[illegible]	[illegible]
	移动速度强化
●	HP 小回复并解除毒状态
●	攻击力小幅度上升
●●●	防御力大幅度上升

一气贯通 所向披靡



长枪

推荐技能系统	ガード性能、ガード强化

武器特性

在拔枪状态下虽然移动缓慢，但是优秀的防御能力绝对是吸引敌人火力的主力。利用滑杆进行快速侧移和后退的操作是必须具备的技巧，一定要熟练运用。对付大型敌人时，计算好时间使用冲击攻击贯穿整个敌人的身体可以造成绝大伤害，再加上拥有武器长度的优势，无论是破坏头部和切断尾巴都能够胜任。

初期推荐武器

ランパート

アイアンランス强化路线的武器，所有必须的矿石系素材都很容易获得，其中的ライトクリスタル在沼泽9区的水晶处有一定几率获得。

基础操作

△	前方平行突刺
○	斜上方突刺
△+○	冲刺攻击
R	防御

进阶操作

①在移动中同时按下R+△+○键或在未拔刀并站定时按下R和△键可以立即进行防御；

②防御时按下△或○可以进行防御反击；

③防御时同时按下△和○键可以进行冲刺攻击；

④冲刺攻击中按△键可以追加一次突刺，是所有招式中伤害最高的攻击；

⑤攻击中按×键可以迅速后退；

⑥攻击中配合滑杆向下与×键可以迅速大幅度后退；

⑦攻击中配合滑杆的左右方向与×键可以迅速侧移。

惊天一炮 威力无穷

基础操作

按键	招式
△	前方平行突刺
○	炮击
△+○	对空斩
R	防御

进阶操作

①在移动中同时按下R+△+○键或在未拔刀并站定时按下R和△键可以立即进行防御；

②防御时按下△键可以进行斜上方突刺攻击；

③防御时按下○键可以装填弹药；

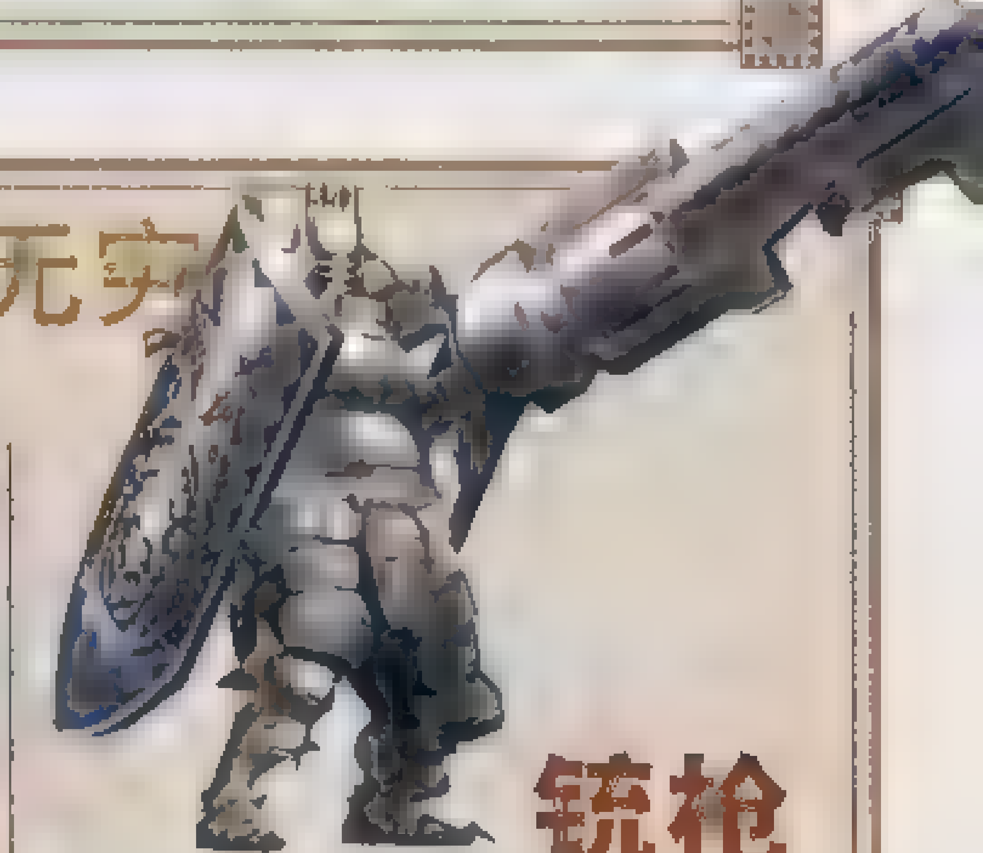
④防御时同时按下△和○键发射“龙击炮”；

⑤对空斩后再按下△键也可以追加斜上方的突刺攻击。

初期推荐武器

スティルガンランス

アイアンガンランス强化路线的武器，炮击LV2配合通常弹的威力不容小觑，强化所需要的火炎袋可以从大怪鸟身上获取。



铳枪

[illegible]	炮术、ガード强化

武器特性

和长枪一样拥有优秀的防御能力，攻击方式则结合了长枪的特性并增加了中距离的炮击，炮击共分为通常、放射、扩散三个种类，但不需要另外购买弹药，每次使用炮击都会消耗武器的斩味，同时也需要注意每种炮击类型的装弹数：通常为5发，放射为3发，扩散为2发。威力巨大的“龙击炮”对付龙系敌人效果显著，而但比普通炮击拥有更长的硬直时间，一定要在安全的地点再进行攻击。连续两发“龙击炮”之间的冷却时间相当长的特性需要特别注意。

累积 GP 值的好处 玩家每次完成任务都会获得相应的 GP 值，达到一定数值后不但可以获得勋章，还能出现以下的挑战古龙种的高级任务 4★“风をまとう古龙” 5★“皇妃座す炎の宫殿”和“古の巨龙、オオナズチ”、6★（紧急任务）“炼狱の王、怒れる炎帝”。



来去自如 全力狙击

弩

武器特性

弩的子弹分为攻击和辅助两大类，在制造弩的详细信息中能够看到它所支持的弹药种类和每种等级弹药的装填数量。贯穿弹由于拥有多段攻击的特性，在对付中大型敌人时实际伤害的叠加值相当高，独有的"灭龙弹"和铳枪的"龙击炮"性质类似，同样具有对龙系敌人的伤害加成。简易瞄准可以很好观察周遭的情况进行回避等操作，但必须和敌人在一条直线上才能保证命中；主视角模式可以选择攻击的具体位置，如果周围存在敌人干扰并不建议使用。由于弓手的装备普遍防御力很低，所以"高级耳栓"的技能能够有效避免后期被巨型敌人怒吼后造成长时间硬直，从而大大提高自己的生存能力。

推荐技能系统	听觉保护、连射

基础操作	
△	装填弹药
○	射击
△+○	近程攻击
R	第一人称视点
L+十字键	简易瞄准
L+△ ×	更换弹药

进阶操作

在移动中同时按下R+△+○键或在未拔刀并站定时按下R和△键可以立即装填弹药。

初期推荐武器

ショットボウガン・白

可以装备大部分弹药，而且装填速度快可以在前期的战斗中发挥很大作用，加上自动带有散弹速射的效果，面对多个敌人也可以轻松解决。

百步穿杨 决胜千里

基础操作	
△	射击（蓄力）
○	近程攻击
×	快速后退
R+×	
△+○	装备属性瓶
R	精准射击
L+△ ×	更换属性瓶

武器特性

弓最大的好处就是拥有无限的弹药，独有的蓄力攻击配合属性瓶可以在很短时间内对敌人造成极大的伤害。弓箭的蓄力通常情况下有3个阶段，在发动"装填数UP"的技能后可以进行特有的4阶段蓄力，蓄力等级所能发射的弓箭属性根据不同的武器会有所变化。蓄力属性配合相应的属性瓶才能发挥出弓箭的最大威力：连射(强击)、扩散(毒、睡眠、麻痹)、贯通(强击)，而当玩家在装备上属性瓶后，每次射出的弓箭都会具备属性瓶的效果，直到属性瓶被耗尽或切换属性瓶为止。与弩相比，弓上手比较容易，很适合新手但喜欢远距离攻击的玩家。



弓

推荐技能系统	听觉保护、装填数UP

高台杀法对远程型角色都是不错的选择，在对付绝大多数大型怪物时，只要在有高台的区域就可以爬上去安全地射杀下方的怪物。但是要注意的是，高台杀法在对付古龙种这些体积较大并拥有大范围攻击技的时候就显得不是那么奏效了。

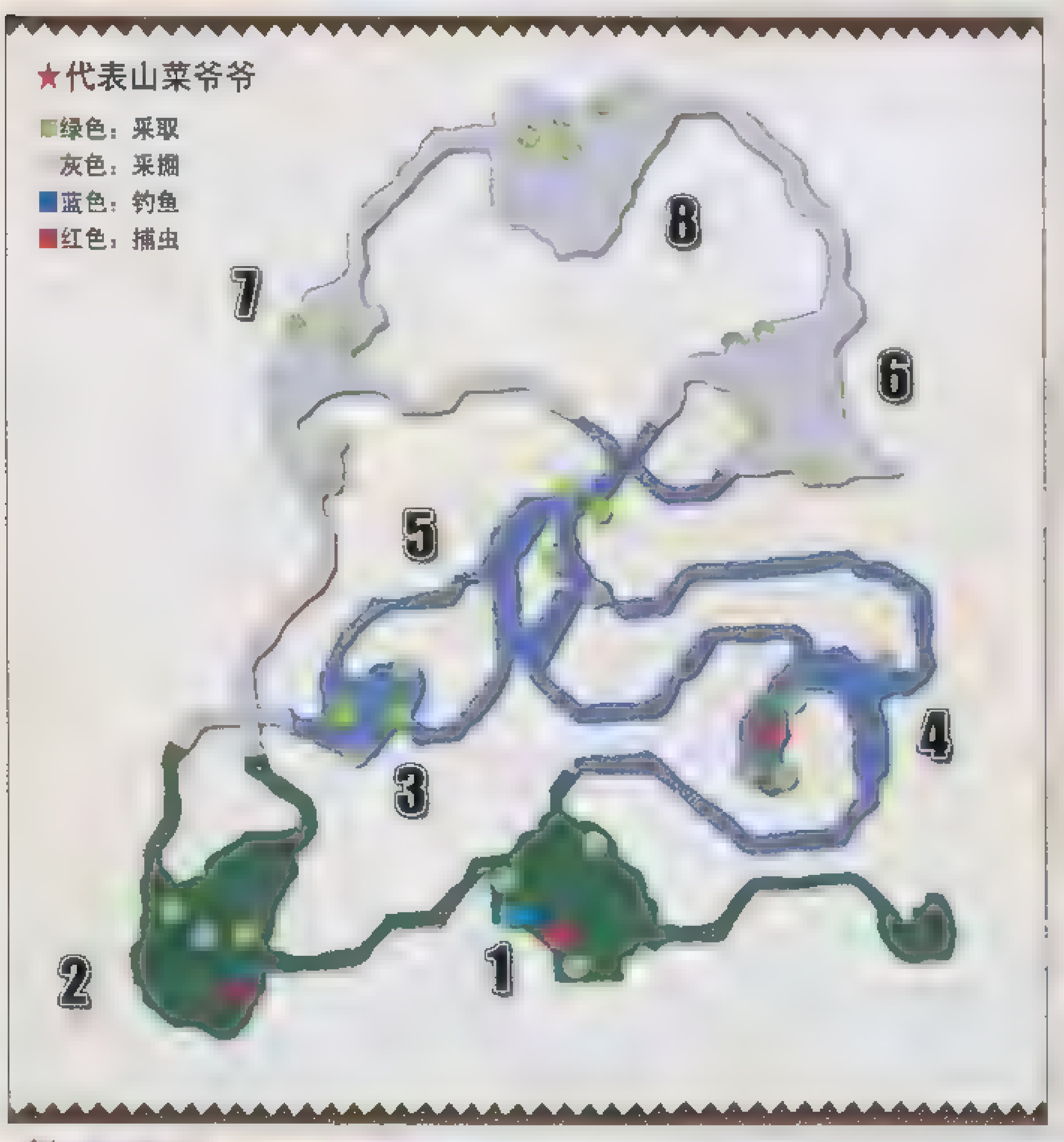
初期推荐武器

ハンターボウⅡ

连射技能在初期对付中小型怪物十分有效，而且制作的材料也很容易收集，配合强击瓶的效果最佳。

全地图素材采集

雪山



区域	采集类别	采集物品
区域1 （采取3，虫1，钓1）	采取	药草、カラの实、ネンチャク草、钓りミミズ、钓りカエル
	捕虫	虫の死骸、にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、钓りホタル、ロイヤルカブト
	钓鱼	キレアジ、小金鱼、サシミウオ、バクレツアロワナ、はじけイワシ、バクレツアロワナ、眠鱼
区域2 （采取2，虫1，采掘1）	捕虫	虫の死骸、にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、钓りホタル、ロイヤルカブト
	捕虫	虫の死骸、にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、钓りホタル、ロイヤルカブト
	采掘	砥石、圆盘石、铁矿石、マカライト矿石
区域3 （采取3，采掘1）	采取	アオキノコ、カラ骨（小）、なぞの骨、なぞの头骨、棒状の骨、マヒダケ、肉食龙の卵
	采掘	冰结晶、砥石、圆盘石、石ころ、マカライト矿石、黄金石のかけら
区域4 （采取2，采掘2）	采取	石ころ、ハチミツ 冰结晶 虫の死骸、[illegible]山草
	采掘	冰结晶、砥石、石ころ、铁矿石、黄金石[illegible]
区域5 （采取3，采掘1）	采取	カラの实、カラの骨（小）、ネンチャク草、ペイントの实、棒状の骨、落阳草、雪山草
	采掘	冰结晶、砥石、石ころ、铁矿石、黄金石のかけら
区域6 （采取3，采掘1）	采取	石ころ、カラの实、砥石、忍耐の种、ネンチャク草、药草、雪山草
	采掘	冰结晶、砥石、圆盘石、石ころ、黄金石のかけら
区域7（采取4）	采取	采取 石、携带食料、千里眼の药、砥石、投げナイフ、ネット、ネムリ草、ペイントボール、药草、雪山草
区域8 （采取3，采掘1）	采取	石ころ、朽ちた龙鳞（精）、砥石、ネムリ草、药草、落阳草、雪山草
	采掘	石ころ、圆盘石、冰结晶、マカライト矿石、フリフリペビ、朽ちた龙鳞

寒冷地段提醒

雪山除了1区与2区之外，所有的地区都有寒冷效果，所以来到雪山之前一定要带足了[illegible]等防寒的药品，不要在杀怪[illegible]的过程中因为耐力的不足而败退。3区的采集点可以获得"肉食龙の卵"，需要从4区迂回才能将其顺利地带回营地，每个可获[illegible]的精算点数。

[illegible]&3DM-SM

区域名	采集类别	可采集物品
营地（采取1，钓1）	采取	ハチミツ、怪鸟の鳞、虫の死骸
	钓鱼	サシミウオ、眠鱼、カジキマグロ、ハリマグロ、大食いマグロ、キレアジ
区域1（采取3，采掘1）	采取	アオキノコ、ツタの叶、クモの巣、ドキドキノコ、ニトロダケ、マヒダケ 、特产キノコ
	采掘	石ころ、砥石、大地の结晶、铁矿石、黄金石のかけら
区域2（采取3，虫1）	采取	アオキノコ、カラの実、ドキドキノコ、ネンチャク草、ハリの実、ペイントの実、药草、特产キノコ
	捕虫	钓りホタル、にが虫、光虫、不死虫、ロイヤルカブト
区域3（采取2，采掘1，虫1，钓1）	采取	怪鸟の鳞、钓りカエル、钓りミミズ 、ハチミツ、虫の死骸
	采掘	石ころ、大地の结晶、砥石、铁矿石、黄金石のかけら
	捕虫	セッチャクロアリ、にが虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト
	钓鱼	钓鱼龙（ガノトトス）处
区域4（采取3，采掘1，钓1）	采取	カラの実、黑真珠、ペイントの実、虫の死骸、药草、落阳草、きれいな贝壳
	采掘	石ころ、圆盘石、铁矿石、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら
	钓鱼	钓鱼龙处
区域5（采取4）	采取	アオキノコ、トウガラシ、ドキドキノコ、ネンチャク草、ハリの実、マヒダケ、药草、落阳草、特产キノコ
区域6（采取4）	采取	アオキノコ、カラの実、カラの骨（小）、ドキドキノコ、なぞの头骨、ネンチャク草、落阳草、棒状の骨、特产キノコ
区域7（采取2，采掘2）	采取	カラの骨（小）、なぞの头骨、なぞの骨、棒状の骨、龙骨（小）、肉食龙の卵
	采掘	石ころ、圆盘石、水光原珠、大地の结晶、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら
区域8（采取3，采掘1）	采取	怪鸟の鳞、カラの骨（小）、なぞの骨、棒状の骨、はじけクルミ、飞龙のフン、棒状の骨、モンスターのフン、龙骨（小）、飞龙の卵
	采掘	水光原珠、大地の结晶、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら
区域9（采取3，采掘1，钓1）	采取	アオキノコ、怪鸟の鳞、ドキドキノコ、ニトロダケ、ハチミツ、虫の死骸、特产キノコ
	采掘	圆盘石、铁矿石、砥石、マカライト矿石、黄金石のか[illegible]
	钓鱼	大食いマグロ、カクサンデメキン、サシミウオ、小金鱼、はじけクルミ、ハリマクロ、ハレシアロワナ、眠鱼、黄金鱼
区域10	采取	石ころ、怪鸟の鳞、クモの巢、黑真珠、トウカラス、ニトロダケ、きれいな贝壳（精）、特产キノコ

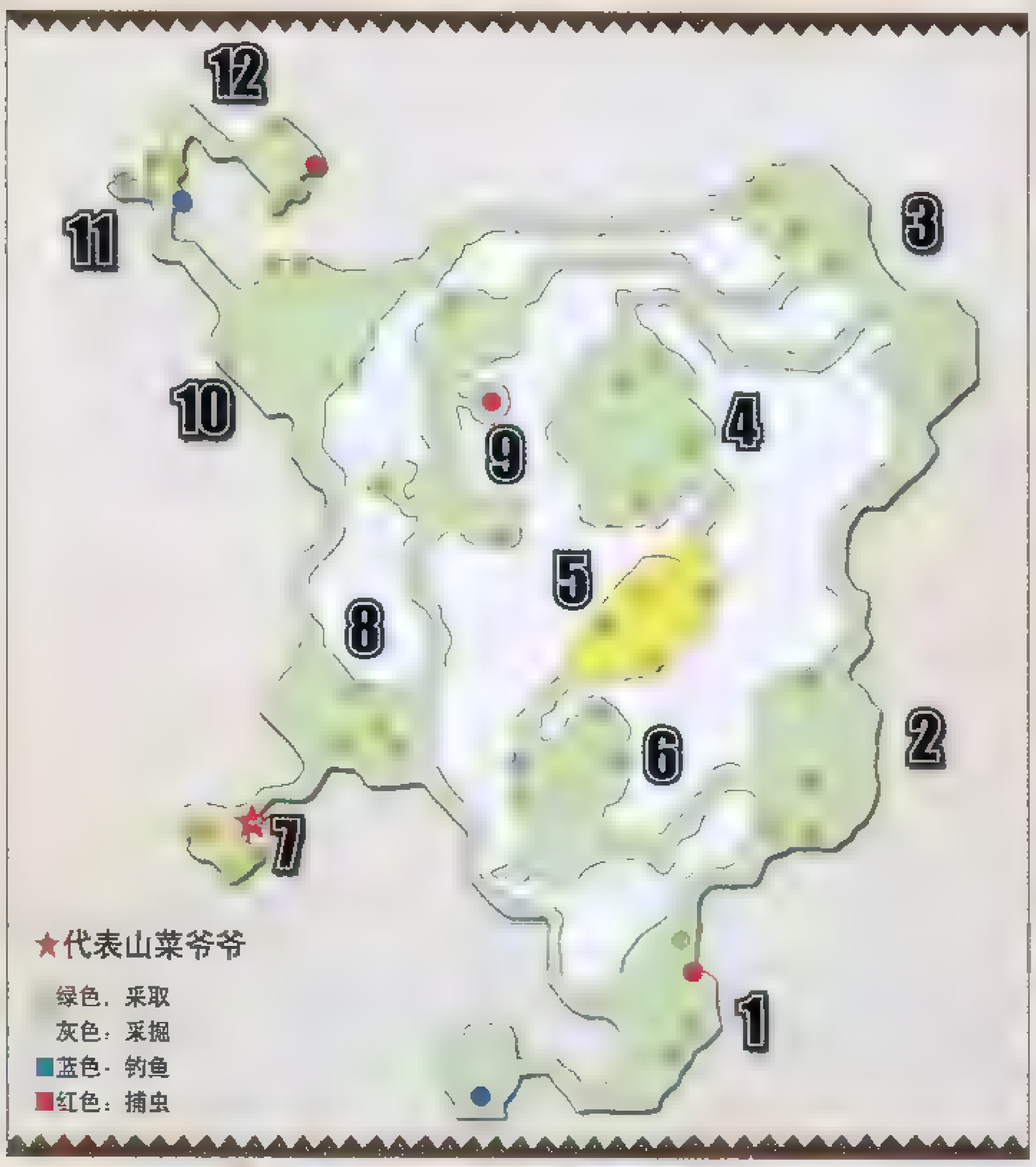
密林



潮汐醒目

密林区域的地图中只有在白天才能从3区到达上方10区的小岛，而夜晚则会因为涨潮的缘故无法通行。3区、4区是水龙经常出没的区域，而诸如桃毛兽王、雌火龙等大型怪物在濒死时通常会返回6区进行休息。

森丘



区域名	采集类别	可采集物品
营地（钓1）	钓鱼	カシキマグロ、キレアジ、はじけイワシ、ハリマクロ、眠鱼、黄金鱼
区域1（采取3，虫1）	采取	怪鸟の鳞、カラの実、はじけクルミ、ハリの実、飞龙のフン、モンスターのフン
	捕虫	セッチャクロアリ、钓りバッタ、にが虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト
区域2（采取4）	采取	怪鸟の鳞、カラの実、ツタの叶、ハリの実、ペイントの実、药草
区域3（采取4）	采取	カラの実、ニトロダケ、ハリの実、虫の死骸、药草、特产キノコ
区域4（采取4）	采取	アオキノコ、カラの実、はじけクルミ、ハリの実、ペイントの実、药草
区域5（采取3，采掘1）	采取	怪鸟の鳞、なぞの骨、なぞの头骨、飞龙のフン、棒状の骨、モンスターのフン、飞龙の卵
	采掘	石ころ、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、マカライト矿石、黄金石のかけら
区域6（采取3，采掘1）	采取	クモの巢、ツタの叶、ネンチャク草、虫の死骸、药草
	采掘	石ころ、圆盘石、大地の结晶、铁矿石、阳翔原珠、黄金石のかけら
区域7（采取4）	采取	ニトロダケ、ハチミツ、マタタビ、虫の死骸、药草、落阳草、特产キノコ
区域8（采取4）	采取	アオキノコ、クモの巢、ツタの叶、はじけクルミ、虫の死骸、药草、落阳草
区域9（采取3，虫1）	采取	怪鸟の鳞、ネムリ草、药草、ハチミツ、特产キノコ
	捕虫	キラビートル、セッチャクロアリ、钓りホタル、光虫、不死虫、ロイヤルカブト
区域10（采取4）	采取	アオキノコ、怪力の种、げどく草、ネムリ草、ペイントの実、落阳草、特产キノコ
区域11（采取3，采掘1，钓1）	采取	石ころ、钓りカエル、钓りミミズ、砥石
	采掘	圆盘石、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、マカライト矿石、黄金石のかけら
	钓鱼	キレアジ、サシミウオ、はじけイワシ、ハレッアロワナ、眠鱼
区域12（采取3，虫1）	采取	大タル、落し物の伞、クモの巢、小タル、タルの盖、なぞの骨、なぞの头骨、虫の死骸
	捕虫	キラビートル、钓りバッタ、にが虫、光虫、雷光虫、ロイヤルカブト

烤肉醒目

玩过前作的玩家对这张地图一定再熟悉不过了，这是本作唯一保留的一张前作地图。1区的食草龙可以反复刷出并且没有其他怪物来骚扰，是剥取生肉的最佳地点。如果生肉不足的话可以考虑接下本地图的素材采集任务来烤肉。

3DM-SM

风翔龙的弱点

玩家在第一次面对风翔龙クシャルダオラ时可能都因为它的风压而无法近身作战，其实只要使用节“毒投ゲナイフ”或“毒ビン”等带毒属性的道具让它陷入中毒状态后就能完全解除风压，其实力也会因此大大降低。

沼地



区域名	采集类别	可采集物品
营地（钓1）	钓鱼	大食いマグロ、カクサンデメキン、バクレッアロワナ、ハリマグロ、眠鱼、黄金鱼
区域1	采取	石ころ、大タル、落し物の伞、クモの巣、小タル、タルの盖、砥石、投げナイフ、なぞの头骨、爆药、ボロピッケル、マタタビ
（采取3，虫1）	捕虫	キラビートル、セッチャクロアリ、にが虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト
区域2（采取4）	采取	石ころ、クモの巣、げどく草、砥石、ドキドキノコ、ニトロダケ、ネムリ草、マヒダケ、药草、落阳草、特产キノコ（精）
区域3 （采取2，采掘2，钓1）	采取	げどく草、ネムリ草、药草、落阳草
	采掘	石ころ、圆盘石、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、冰结晶、マカライト矿石、阳翔原珠、ライトクリスタル、黄金石のかけら、灰水晶の原石
	钓鱼	カクサンデメキ、サシミウオ、バクレッアロワナ、はじけイワシ、ハレッアロワナ、黄金鱼
区域4（采取4）	采取	アオキノコ、げどく草、ドキドキノコ、毒テングダケ、ネムリ草、落阳草、特产キノコ
区域5（采取4）	采取	アオキノコ、げどく草、ドキドキノコ、毒テングダケ、ニトロダケ、ネムリ草、药草、特产キノコ
区域6（采取4）	采取	げどく草、ドキドキノコ、ニトロダケ、ネムリ草、マタタビ、マヒダケ、药草、落阳草、特产キノコ
区域7	采取	アルビノエキス、石ころ、カクサンの实、カラの实、虫の死骸、フリフリベビー
（采取3，采掘1）	采掘	水光原珠、大地の结晶、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら
区域8 （采取2，虫2）	采取	カクサンの实、カラの实、はじけクルミ
	捕虫	キラビートル、セッチャクロアリ、钓りホタル、にが虫、光虫、不死虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト
区域9 （采取2，采掘2）	采取	石ころ、げどく草、钓りミミズ、ネムリ草、落阳草 石ころ、圆盘石、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、砥石、冰结晶、マカライト矿石、ライトクリスタル、黄金石のかけら、灰水晶の原石

毒沼醒目

沼地的地形比较复杂，行进过程中注意不要误入4区与5区的毒沼（下雨时毒沼会消失）。6区的视线不是很好，容易被杂草挡住，在此区与怪物交战时要稍加小心。拿远程武器的玩家可以利用从2区到4区的高台来射杀怪物。

沙漠



密道醒目

从营地帐篷右侧的枯井中跳下可以直接来到整个地图最中央的6区。7区是对付角龙与一角龙的最佳选择，引诱它们撞向中央的石柱可以造成很长的硬直时间，而且它们极具威胁的钻地攻击也是无法穿过石柱的，一定要有效利用。

区域名	采集类别	可采集物品
区域1	采取	石ころ、怪力の种、カクサンの实、カラの实、トウガラシ
（采取2，虫2，钓1）	捕虫	キラビートル、セッチャクロアリ、钓りバッタ、にが虫、光虫、不死虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト
	钓鱼	大食いマグロ、キレアジ、サシミウオ、はじけイワシ、ハレッアロワナ、黄金鱼
区域2（采取4）	采取	赤の种、怪力の种、カクサンの实、火药草、カラの实、サボテンの花、トウガラジ、虫の死骸、热带イチゴ
区域3	采取	怪力の种、カクサンの实、カラの实、钓りカエル、钓りミミズ、ネンチャク草、绿の种、药草
（采取3，采掘1）	采掘	石ころ、大地の结晶、铁矿石、砥石、黄金石のかけら
区域4	采取	怪鸟の鳞、はじけクルミ、飞龙のフン、モンスタのフン
（采取1，采掘3）	采掘	石ころ、圆盘石、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら
区域5（采取4）	采取	赤の种、火药草、サボテンの花、トウガラジ、绿の种、虫の死骸、药草、热带イチゴ
区域6	采取	石ころ、怪力の种、ハリの实、マタタビ、マンドラゴラ
（采取2，采掘1，虫1，钓1）	采掘	石ころ、大地の结晶、铁矿石、冰结晶、黄金石のかけら
	捕虫	キラビートル、セッチャクロアリ、不死虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト
	钓鱼	はじけイワシ、ハリマグロ、ハレッアロワナ、黄金鱼
区域7	采取	石ころ、カクサンの实、トウガラジ、ネンチャク草、绿の种、药草、落阳草
（采取3，虫1，钓1）	虫	钓りホタル、にが虫、光虫、不死虫、虫の死骸、ロイヤルカブト
	钓鱼	大食いマグロ、サシミウオ、小金鱼、ハレッアロワナ、眠鱼
区域8	采取	赤の种、大タル、カラの实、小タル、こやし玉、サボテンの花、タルの盖、投げナイフ、なぞの头骨、爆药、ボロピッケル、热带イチゴ
（采取3，虫1）	捕虫	セッチャクロアリ、钓りバッタ、にが虫、光虫、虫の死骸、ロイヤルカブト
区域9（采取4）	采取	赤の种、石ころ、カクサンの实、カラの实、サボテンの花、トウガラジ、カラの实、ペイントの实、虫の死骸、落阳草
区域10	采取	怪鸟の鳞、カラ骨（小）、なぞの骨、なぞの头骨、はじけクルミ、飞龙のフン、棘状の骨、モンスタのフン、草食龙の卵
（采取3，采掘1）	采掘	圆盘石、大地の结晶、砥石、マカライト矿石、黄金石のかけら

热气球的作用

在某些任务中玩家会看到在空中漂浮的热气球，此时靠近并对它使用“アクション”下的“手を振る”指令，它会有一定几率在地图上显示出BOSS级怪物所处的位置，虽然时间比较短暂，但对于快速找到敌人很有帮助

火山



区域名	采集类别	可采集物品
区域1	采取	カクサンの实、怪力の种、カラの实、火药草、虫の死骸、トウガラシ、热带イチゴ
(采取3，采掘1)	采掘	圆盘石、铁矿石、マカライト矿石、ドラグライト矿石、修罗原珠、大地の结晶
区域2	采取	火药草、トウガラシ、热带イチゴ
(采取1，采掘2，虫1)	采掘	圆盘石、铁矿石、マカライト矿石、ドラグライト矿石、修罗原珠、大地の结晶
	捕虫	虫の死骸、光虫、虹色コガネ、キラビートル、ドスヘラクレス、セッチャクロアリ、ロイヤルカブト
区域3	采取	石ころ、钓りミミズ、怪力の种、トウガラシ、虫の死骸、ハリの实、ネンチャク草
(采取3，采掘1)	采掘	圆盘石、铁矿石、修罗原珠、マカライト矿石、炒石炭
区域4	采取	砥石、カラの实、忍耐の种
(采取2，采掘2)	采掘	铁矿石、ドラグライト矿石、大地の结晶、水光原珠、炒石炭
区域5	采取	火药草、热带いちご、虫の死骸、ハリの实、カラの实
(采取2，采掘2)	采掘	铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、水光原珠、阳翔原珠、火药岩
区域6	采取	龙杀しの实、マンドラゴラ、石ころ、大地の结晶、火药岩
(采取2，采掘2)	采掘	铁矿石、圆盘石、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、红莲石、さびた板状の块、さびた块、さびた小さな块、さびた棒状の块、阳翔原珠、炒石炭
区域7（采取4）	采取	カクサンの实、砥石、石ころ、火药草、ハリの实、カラの实、热带イチゴ
区域8 (采取1，采掘3)	采取	龙杀しの实、マンドラゴラ铁矿石、圆盘石、マカライト矿石、阳翔原珠、ドラグライト矿石、石ころ、大地の结晶、红莲石、さびた板状の块、さびた块、さびた小さな块、さびた棒状の块、阳翔原珠、虹色矿石、炒石炭

古塔

区域名	采集类别	可采集物品
区域1	采取	落阳草、怪力の种、カクサンの实
(采取2，采掘2)	采掘	圆盘石、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、虹色矿石、さびた块、さびた小さな块、さびた大きな块、さびた板状の块、さびた棒状の块、修罗原珠、阳翔原珠
区域2（采取4）	采取	药草、ハリの实、怪力の种、カクサンの实、石ころ、砥石、大地の结晶、はじけクルミ
区域3	采取	药草、虫の死骸、ハチミツ、ハリの实
(采取2，虫2，钓1)	捕虫	にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、虹色コガネ、キラビートル、光虫、不死虫
	钓鱼	大食いマグロ、黄金鱼
区域4	采取	药草、虫の死骸、カクサンの实、落阳草
(采取2，采掘1，虫1)	采掘	砥石、大地の结晶、修罗原珠、朽ちた龙骨
	捕虫	にが虫、雷光虫、不死虫、ドスヘラクレス、ロイヤルカブト
区域5	采取	カクサンの实、怪力の种、虫の死骸、ハリの实
(采取3，采掘1)	采掘	铁矿石、圆盘石、マカライト矿石、ドラグライト矿石、朽ちた龙骨
区域7（采取4）	采取	虫の死骸、ハリの实、药草、カクサンの实、龙杀しの实、マンドラゴラ、落阳草、怪力の种
区域9（采取4）	采取	虫の死骸、ハチミツ、カクサンの实、怪力の种、はじけクルミ、水光原珠、砥石、阳翔原珠、石ころ
区域10（采取1）	采取	石ころ、阳翔原珠



与一代联动后的奖励

如果玩家的记忆棒中存在《怪物猎人P》的记录，那么在选择"NEW GAME"后会出现是否继承记录的选项，选择"はい"和相应的记录后会得到以下的奖励要素。

①继承1代所选记录角色的名称，外型和性别都可以进行重新设定。

②武器和防具会根据珍稀度兑换成相应的券，1～3★获得ノーマルチケット，4～5★获得ハードチケット，6～7★获得Gクラスチケット，利用它们可以在制作某些装备时节省大部分材料。



③继承仓库中所有1～3★的道具，如果存在本作中无法获得的道具，则直接兑换成金钱。

④继承记录中玩家的金钱，并与道具（1～3★道具除外）兑换后的金钱相加后除以10。

⑤仓库中增加"ココット村英雄传"的特别道具，使用它可以制造出独有的片手剑"ヒーローブレイドC"并可以再次强化。

⑥如果1代的记录曾经与PS2版《怪物猎人2 dos》进行联动，仓库中还会追加"ジャンボラ村武勇传"的特别道具，使用它可以制造片手剑"朽ちた龙剑C"，强化后为拥有120龙属性的强力武器。

⑦增加幸运猪（ブーギー）的换装种类，会根据玩家任务完成的程度逐步增加。



& 3DM SM

村长隐藏任务之二

如果玩家将村长任务中所有的怪物都消灭过再只（包括隐藏在[illegible]的古龙种），那么在6★（紧急任务）中会追加"迫り来る仙高人"的任务，玩家将在其中[illegible]。

怪物剥取资料

小型怪物数据

アイルー	兽人种	—	—
メラルー	兽人种	掉落	秘密の ォ ー チ、大食いマグロ、肉球のスタンプ
チャチャブ・	兽人种	1	奇面族のお宝（精）、赤の种、绿の种、水光原珠、修罗原珠
モス	草食种	1	モスの苔皮、生肉、アオキノコ、特产キノコ
ガウシカ	草食种	1	生肉、ホワイトレバー、ガウシカの毛皮、ガウシカの角
ポポ	草食种	2	ポポノタン（精）、生肉、兽骨
ケルビ	草食种	1	生肉、ホワイトレバー、ケルビの角、ケルビの皮
アプトノス	草食种	2	生肉、龙骨（小）
アプケロス	草食种	2	生肉、龙骨（小）、龙骨（中）
ランゴスタ	甲虫种	1	ランゴスタの羽、ランゴスタの甲壳、モンスターの体液
カンタロス	甲虫种	1	カンタロスの羽、カンタロスの甲壳、モンスターの体液、カンタロスの头
大雷光虫	甲虫种	掉落	雷光虫、雷光エキス、モンスターの体液
ギアノス	鸟龙种	1	ギアノスの皮、ギアノスの鳞、龙骨（小）
ランポス	鸟龙种	1	ランポスの皮、ランポスの鳞、ランポスの牙
ゲネポス	鸟龙种	1	ゲネポスの鳞、ゲネポスの皮、ゲネポスの麻痹牙
イーオス	鸟龙种	1	イーオスの鳞、イーオスの皮、イーオスの毒牙
ガレオス	鱼龙种	1	鱼龙のキモ、砂龙の鳞、鱼龙のヒレ
ブルファンゴ	牙兽种	1	ファンゴの毛皮、ファンゴの头、生肉
コンガ	牙兽种	1	兽骨、コンガの毛、とがった爪
ブランゴ	牙兽种	1	ブランゴの毛、兽骨、とがった爪
ヤオザミ	甲壳种	1	盾蟹の小壳、とがった爪、ザザ ミソ
ガミザミ	甲壳种	1	镰蟹の小壳、とがった爪、大きな骨、ザザミソ
ガブラス	飞龙种	1	缟模样の皮、蛇龙の皮、蛇龙の头



作为本作的新增龙，轰龙可谓出尽了风头，在村长1星任务中我们就能够目睹这个大家伙的风采。相信第一次见到它的新猎手一定会被它的快速转身冲撞、高频吼叫、转身横扫、远距离冰(沙)抛射所震。其实只要做好准备，带齐物品(闪光弹是必备的)轰龙还是比较好对付的，利用闪光弹将其闪晕的时候猛攻，大概几个回合下来就能够将其断尾破头。轰龙的防具与武器在游戏中前期算是比较实用，只不过所有轰龙的武器的会心率都为负值，大家要注意。

大型怪物数据

			可破坏部位（报酬）	
ドスギアノス	鸟龙种	2	—	ドスギアノスの皮、ドスギアノスの爪、ドスギアノスの头、ギアノスの鳞
ドスランポス	鸟龙种	2	—	ドスランポスの爪、ドスランポスの皮、ドスランポスの头
ドスゲネポス	鸟龙种	2	—	ドスゲネポスの皮、麻痹袋、ドスゲネポスの头、ゲネポスの鳞
ドスイーオス	鸟龙种	2	—	毒袋、ドスイーオスの皮、ドスイーオスの头、イーオスの鳞
イャンクック	鸟龙种	3	耳（怪鸟の耳、怪鸟の鳞）	怪鸟の甲壳、怪鸟の翼膜、火炎袋、巨大なクチバシ、怪鸟の鳞
イャンクック亚种	鸟龙种	3	耳（怪鸟の耳、青怪鸟の鳞）	巨大なクチバシ、青怪鸟の鳞、青怪鸟の甲壳、青怪鸟の翼膜
ゲリョス	鸟龙种	3	头（ライトクリスタル、石ころ、铁矿石、毒怪鸟の头）	ゴム质の皮、狂走エキス、毒袋、毒怪鸟の头、ライトクリスタル
ゲリョス亚种	鸟龙种	3	头（ライトクリスタル、铁矿石、毒怪鸟の头）	ゴム质の紫皮、狂走エキス、毒袋、毒怪鸟の头、ライトクリスタル
イャンガルルガ	鸟龙种	3	嘴（尖ったくちばし）、耳（黑狼鸟の耳、黑狼鸟の鳞）、翼（黑狼鸟の翼、黑狼鸟の甲壳）、背（黑狼鸟の甲壳）、尾（黑狼鸟の尻尾）	黑狼鸟の鳞、黑狼鸟の甲壳、黑狼鸟のたてがみ、黑狼鸟の翼、黑狼鸟の尻尾（尾）
リオレイア	飞龙种	3	头（雌火龙の鳞、雌火龙の甲壳）、翼爪（火龙の翼爪、龙の爪）、尾	雌火龙の鳞、雌火龙の甲壳、火炎袋、雌火龙の棘、龙骨（大）（尾）、雌火龙の逆鳞（尾）、火龙の骨髓（尾）
リオレイア（樱）	飞龙种	3	头（樱火龙の鳞、樱火龙の甲壳）、翼爪（火龙の翼爪、龙の爪）、尾	樱火龙の鳞、樱火龙の甲壳、火炎袋、雌火龙の棘、龙骨（大）（尾）、雌火龙の逆鳞（尾）、火龙の骨髓（尾）
リオレウス	飞龙种	3	头（火龙の鳞、火龙の甲壳、火龙の逆鳞）、翼爪（火龙の翼爪、龙の爪）、尾	火龙の鳞、火龙の体液、火龙の甲壳、火炎袋、火龙の翼爪、火龙の翼膜、火龙の尻尾（尾）、火龙の逆鳞（尾）、火龙の骨髓（尾）
リオレウス（苍）	飞龙种	3	头（苍火龙の鳞、苍火龙の甲壳、火龙の逆鳞）、翼爪（火龙の翼爪、龙の爪）、尾	苍火龙の鳞、苍火龙の甲壳、火炎袋、火龙の翼爪、火龙の翼膜、火龙の尻尾（尾）、火龙の逆鳞（尾）、火龙の骨髓（尾）
フルフル	飞龙种	3	头 表皮（アルビノエキス アルビノの中落ち）	电气袋 アルビノエキス、ブヨブヨした皮、アルビノの中落ち
フルフル（赤）	飞龙种	3	头 表皮（アルビノエキス アルビノの中落ち）	电气袋、アルビノエキス ブヨブヨした皮 魅惑色の柔皮 アルビノの中落ち
バサルモス	飞龙种	4	腹部（マカライト矿石、岩龙の甲壳）、尾	マカライト矿石 岩龙の甲壳、毒袋 龙骨（大）、岩龙の翼
グラビモス	飞龙种	4	腹部（铠龙の甲壳、睡眠袋）	铠龙の甲壳、睡眠袋、铠龙の头壳、火炎袋、龙骨（大）（尾）、红莲石（尾）
グラビモス亚种（黑）	飞龙种	4	腹部（黑铠龙の甲壳、睡眠袋）	黑铠龙の甲壳、睡眠袋、黑铠龙の头壳、火炎袋、龙骨（大）（尾）、红莲石（尾）
ティガレックス	飞龙种	3	头（轰龙の甲壳、轰龙の牙、轰龙の头壳）、翼爪（轰龙の爪）、尾	轰龙の鳞、轰龙の爪、轰龙の甲壳、轰龙の头壳、轰龙の尻尾（尾）
モノブロス	飞龙种	4	角（真红の角）、尾	一角龙の甲壳、一角龙の背甲、モノブロスハート
モノブロス亚种（白）	飞龙种	4	角（白银の角）、尾	白一角龙の甲壳、白一角龙の背甲、モノブロスハート
ディアブロス	飞龙种	4	角（ねじれた角、上质なねじれた角）、尾	角龙の甲壳、角龙の背甲、角龙の牙、角龙の尻尾（尾）
ディアブロス亚种（黑）	飞龙种	4	角（黑巻ぎ角、ねじれた角、上质なねじれた角）、尾	黑角龙の甲壳、黑角龙の背甲、角龙の牙、黑角龙の尻尾（尾）
アカムトルム	飞龙种	4	面（霸龙の大牙）、前足（霸龙の刚爪）、尾	霸龙の坚壳、霸龙の上鳞、狱炎石、霸龙の大牙 霸龙の尻尾（尾）
ドスガレオス	鱼龙种	3	背鳍（砂龙のヒレ）	砂龙のヒレ 砂龙の鳞 鱼龙のキモ、鱼龙の牙
ガノトトス	鱼龙种	4	背鳍（水龙のヒレ 水龙の鳞）	水龙の鳞、水龙のヒレ エビの小壳
ガノトトス亚种（翠）	鱼龙种	4	背鳍（水龙のヒレ、翠水龙の鳞）	翠水龙の鳞、水龙のヒレ、エビの小壳
ダイミョウザザミ	甲壳种	3	爪（盾蟹の爪、盾蟹の小壳）、背壳（盾蟹の甲壳、龙头壳、真红の角、大きな骨）	龙骨（大）、盾蟹の甲壳、盾蟹の爪、ザザミソ
ショウグンギザミ	甲壳种	3	爪（镰蟹の爪、镰蟹の钳）、背壳（镰蟹の甲壳、龙头壳、铠龙の头壳）	镰蟹の甲壳、镰蟹の脚、とがった爪、阳翔原珠
シェンガオレン	甲壳种	5	脚（砦蟹の尖爪）、背壳（老山龙の甲壳 老山龙の角）	砦蟹の钳、砦蟹の甲壳、砦蟹の背甲
ドスファンゴ	牙兽种	3	—	大猪の皮、大きな骨 兽骨、生肉、ファンゴの头
ババコンガ	牙兽种	3	头（桃毛兽の毛、极彩色の毛）、爪（桃毛兽の爪、棒状の骨）、尾部蘑菇	桃毛兽の毛、兽骨、桃毛兽の牙
ドドブランゴ	牙兽种	3	牙（雪狮子の牙） 尾（雪狮子の尻尾 雪狮子の毛）	雪狮子の毛、雪狮子の髭、雪狮子の牙、とがった爪
ラオシャンロン	古龙种	9，3（背）	角（老山龙の角）、头（さびた板状の块、さびた块、さびた小さな块、さびた棒状の块、さびた大きな块、老山龙の甲壳）、背（同头）、肩（老山龙の甲壳、老山龙の鳞）	老山龙の甲壳、老山龙の鳞 老山龙の大爪、龙骨（大）（背）、龙药石（背）
キリン	古龙种	2	—	キリンの雷角 キリンの皮、キリンのたてがみ、キリンの雷尾、ライトクリスタル
クシャルダオラ	古龙种	4	角（钢龙の角 古龙の血）、翼（钢龙の翼膜、刚の龙鳞、钢龙の爪）、尾	钢の龙鳞、钢龙の甲壳、钢龙の爪、古龙の血、古龙骨、朽ちた龙鳞、钢龙の尻尾（尾）
ナナ・テスカトリ	古龙种	4	角（炎妃龙の角、古龙の血）、翼（炎妃龙の翼膜、炎龙の爪）、尾	炎の龙鳞、炎龙の爪、古龙の血、炎妃龙の甲壳、炎妃龙のたてがみ、古龙骨（尾）、炎妃龙の九尾（尾）
テオ・テスカトル	古龙骨	4	角（炎王龙の角、古龙の血）、翼（炎王龙の翼膜、炎龙の爪）、尾	炎の龙鳞、炎龙の爪、炎王龙の甲壳、炎王龙のたてがみ 古龙の血、古龙骨（尾）、炎王龙の尻尾（尾）
オオナズチ	古龙种	3	头（霞龙の角）、尾	霞龙の皮、霞龙の翼膜、霞龙の爪 古龙の血、古龙骨（尾）、霞龙の尻尾（尾）、ドラグライト矿石（尾）

黄金鱼的捕获

黄金鱼在画面中是一条颜色金黄的中型鱼，使用任意鱼饵都能将它钓起，而沙漠和森丘的1区垂钓点则是最佳的捕获地点在投下鱼饵后观察池塘中是否有黄金鱼，如果没有则按下○键收起鱼耳，切换一次区域再回来，直到它出现为止。

全技能列表

+15以上的能力必须利用套装本身的能力和上位装饰品，通常上位装饰品(+3以上)都需要占据2个或更多凹槽。

耐性系技能

技能名称	发动条件	技能效果
全耐性＋10	全耐性 20	全部耐性上升 10
全耐性＋5	全耐性 15	全部耐性上升 5
全耐性＋3	全耐性 10	全部耐性上升 3
全耐性 −3	全耐性 −10	全部耐性下降 3
全耐性 −5	全耐性 −15	全部耐性下降 5
全耐性 −10	全耐性 −20	全部耐性下降 10
X 耐性＋10	X 耐性 20	X 耐性上升 10(X 代表火、水、冰、雷、龙)
X 耐性＋5	X 耐性 15	X 耐性上升 5
X 耐性＋3	X 耐性 10	X 耐性上升 3
X 耐性 −3	X 耐性 −10	X 耐性下降 3
X 耐性 −5	X 耐性 −15	X 耐性下降 5
X 耐性 −10	X 耐性 −20	X 耐性下降 10

能力系技能

技能名称	发动条件	技能效果
体力＋10	体力 10	体力最大值上升 10
体力＋20	体力 15	体力最大值上升 20
体力＋30	体力 20	体力最大值上升 30
体力 −10	体力 −10	体力最大值减少 10
体力 −20	体力 −15	体力最大值减少 20
体力 −30	体力 −20	体力最大值减少 30
攻击力UP（小）	攻击 10	攻击力上升 3%
攻击力UP（中）	攻击 15	攻击力上升 5%
攻击力UP（大）	攻击 20	攻击力上升 10%
防御＋20	防御 10	防御力上升 20
防御＋30	防御 15	防御力上升 30
防御＋40	防御 20	防御力上升 40
防御 −20	防御 −10	防御力下降 20
防御 −30	防御 −15	防御力下减 30
防御 −40	防御 −20	防御力下减 40
ランナー	スタミナ10	耐力消耗速度减半
钝足	スタミナ−10	耐力消耗速度增加 20%

状态变化系技能



技能名称	发动条件	技能效果
毒半减	毒 10	毒状态体力减少速度减半
毒无效	毒 15	对毒效果免疫
毒倍加	毒 −10	毒状态体力减少速度加倍
麻痹半减	麻痹 10	麻痹状态时间减半
麻痹无效	麻痹 15	对麻痹攻击免疫
麻痹倍加	麻痹 −10	麻痹状态时间加倍
睡眠半减	睡眠 10	睡眠状态时间减半
睡眠无效	睡眠 15	对睡眠攻击免疫
睡眠倍加	睡眠 −15	睡眠状态时间加倍
气绝半减	气绝 10	气绝状态几率减半
气绝无效	气绝 15	不会产生气绝状态
气绝倍加	气绝 −10	气绝状态时间加倍
耐雪	耐雪 10	对冰冻状态免疫
冻结	耐雪 −10	冰冻状态时间加倍
耐震	耐震 10	不受震动影响
暑さ半减	耐暑 10	在炙热地区体力减少速度减半
暑さ（小）无效	耐暑 15	暑气（小）无效、暑气（大）地区体力减少速度降低 30%
暑さ（大）无效	耐暑 20	在炙热地区体力不会减少
暑さ（小）倍加	耐暑 −10	在炙热地区体力减少速度上升 50%
暑さ（大）倍加	耐暑 −15	在炙热地区体力减少速度加倍
寒さ半减	耐寒 10	在寒冷地区耐力减少速度减半
寒さ（小）无效	耐寒 15	寒气（小）无效、寒气（大）地区体力减少速度降低 30%
寒さ（大）无效	耐寒 20	在寒冷地区耐力不会减少
寒さ（小）倍加	耐寒 −10	在寒冷地区耐力减少速度上升 50%
寒さ（大）倍加	耐寒 −15	在寒冷地区耐力减少速度加倍
抗菌	抗菌 10	对一部分不可使用道具状态免疫
バイキン	抗菌 −10	不可使用道具状态时可加倍
风压（小）无效	风压 10	不受风压（小）影响
风压（大）无效	风压 15	不受风压（大）影响
龙风压无效	风压 25	不受古龙种特殊风压影响
耳栓	听觉保护 10	不受咆哮（小）影响
高级耳栓	听觉保护 15	不受咆哮（大）影响

狩猎采取系技能

技能名称	发动条件	技能效果
采取＋1	采取 10	采取时不获得道具的几率减少到 3 32
采取＋2	采取 15	采取时不获得道具的几率减少到 1/32
精灵の气まぐれ	气まぐれ 10	铁镐、虫网等消耗品的损坏几率下降 25%
神の气まぐれ	气まぐれ 15	铁镐、虫网等消耗品的损坏几率下降 50%
恶灵の气まぐれ	气まぐれ −10	铁镐、虫网等消耗品的损坏几率上升 25%
恶魔の气まぐれ	气まぐれ −15	铁镐、虫网等消耗品的损坏几率上升 50%
高速剥ぎ取り＆采取	高速收集 10	提升剥取与采取的速度
剥ぎ取り铁人	剥ぎ取り 10	剥取时不会被小怪物攻击中断
剥ぎ取り名人	剥ぎ取り 20	增加一次剥取的机会
搬运の达人	搬运 10	搬运时移动速度加快，可跳跃的落差增大
钓り名人	钓り 10	鱼上钩的有效时间加倍
笛吹き名人	笛 10	减少笛子损坏几率、笛效果加强及持续时间增长
でかいのい！	モンスタ −10	提高出现大型怪物的几率
隐密	气配 10	降低被怪物发现的几率
挑拨	气配 −10	提高被怪物发现的几率
探知	千里眼 10	标识出怪物的状态（需染色玉配合）。
自动マーキング	千里眼 15	具有自动标识出怪物在地图上位置及状态

特殊系技能

技能名称	发动条件	技能效果
幸运	运气 10	获得任务奖励物品数量多的几率增加到 13/16
激运	运气 15	获得任务奖励物品数量多的几率增加到 29/32
不运	运气 −10	获得任务奖励物品数量多的几率减少 1/2
灾难	运气 −15	获得任务奖励物品数量多的几率减少 1/4
调和成功率＋5%	调和成功率 10	调和成功率上升 5%
调和成功率＋10%	调和成功率 15	调和成功率上升 10%
调和成功率＋20%	调和成功率 20	调和成功率上升 20%
调和成功率 5%	调和成功率 −10	调和成功率下降 5%
调和成功率 −10%	调和成功率 −15	调和成功率下降 10%
调和成功率 −20%	调和成功率 −20	调和成功率下降 20%
最大数弹生产	弹调和 10	调和子弹时调和数最大
炮术师	炮术师 10	使用地图内炮类兵器威力加强
炮击王	炮术师 15	使用地图内炮类兵器威力加强，自身武器（炮击、龙击炮、彻甲榴弹）威力加强
炼金术	炼金术 10	可使用炼金术调和特定物品
疲劳半减	疲劳 10	受到霞龙毒雾攻击后耐力槽减少程度减半
疲劳无效	疲劳 15	使霞龙毒雾攻击附带的耐力减至最低的效果无效
属性攻击强化	属性攻击 10	武器的属性伤害增加 10%
胴系统倍加	-	胴装备的技能点数变成 2 倍(包括镶嵌的装饰品)

射手系技能

技能名称	发动条件	技能效果
通常弹全レベル追加	通常弹追加 15	可使用全部等级的通常弹
通常弹 LV1 追加	通常弹追加 10	弩追加可使用 LV1 通常弹
通常弹全レベル追加	通常弹追加 15	可使用全部等级的通常弹
贯通弹 LV1 追加	贯通弹追加 10	弩追加可使用 LV1 贯通弹
贯通弹 LV1&2 追加	贯通弹追加 15	弩追加可使用 LV1 与 LV2 贯通弹
贯通弹全レベル追加	贯通弹追加 20	可使用全部等级的贯通弹
散弹 LV1 追加	散弹追加 10	弩追加可使用 LV1 散弹
散弹 LV1&2 追加	散弹追加 15	弩追加可使用 LV1 与 LV2 散弹
散弹全レベル追加	散弹追加 20	可使用全部等级的散弹
彻甲榴弹 LV1 追加	榴弹追加 10	弩追加可使用 LV1 彻甲榴弹
彻甲榴弹 LV1&2 追加	榴弹追加 15	弩追加可使用 LV1 与 LV2 彻甲榴弹
彻甲榴弹全レベル追加	榴弹追加 20	可使用全部等级的彻甲榴弹
扩散弹 LV1 追加	扩散弹追加 10	弩追加可使用 LV1 扩散弹
扩散弹 LV1&2 追加	扩散弹追加 15	弩追加可使用 LV1 与 LV2 扩散弹
扩散弹全レベル追加	扩散弹追加 20	可使用全部等级的扩散弹
通常弹攻击力 UP	通常弹强化 10	通常弹威力上升 10%
贯通弹攻击力 UP	贯通弹强化 10	贯通弹威力上升 10%
散弹攻击力 UP	散弹强化 10	散弹威力上升 10%
彻甲榴弹攻击力 UP	榴弹强化 10	彻甲榴弹威力上升 30%
扩散弹攻击力 UP	扩散弹强化 10	扩散弹威力上升 30%
填装数 UP	填装数 10	子弹填装数增加 1（弩）；可四段蓄力（弓）
装填速度＋1	装填 10	装填子弹（药瓶）时间小幅缩短
装填速度＋2	装填 15	装填子弹（药瓶）时间缩短
装填速度＋3	装填 20	装填子弹（药瓶）时间大幅缩短
装填速度 −1	装填 −10	装填子弹（药瓶）时间小幅增加
装填速度 −2	装填 −15	装填子弹（药瓶）时间增加
装填速度 −3	装填 −20	装填子弹（药瓶）时间大幅增加
反动减轻＋1	反动 10	弩发射后后坐力修正＋2
反动减轻＋2	发动 15	弩发射后后坐力修正＋4
ふれ幅 DOWN	精密射击 10	精准射击下，弹道误差减小
ふれ幅 UP	精密射击 −10	精准射击下，弹道误差增加
连射	连射 10	可连续射击（弩）；蓄力速度加快（弓）

道具系技能

技能名称	发动条件	技能效果
ボマー	爆弹强化 10	全部爆弹威力上升 50%，调和成功率 100%
投掷技术 UP	投掷 10	投掷道具的飞行距离及速度上升，回旋镖的消失几率降低 1/8
アイテム使用强化	效果持续 10	道具持续效果时间增加 50%
アイテム使用弱化	效果持续 10	道具持续效果时间减少 30%
广域化＋1	广域 10	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种等回复道具时，效果可以广及同区域内的伙伴(效果为平时的 1/2)
广域化＋2	广域 20	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种等回复道具时，效果可以广及同区域内的伙伴
地图常备	地图 10	无须携带既可得到地图效果
地图无效	地图 −10	即使携带地图也无法显示地图效果
盗み无效	盗み无效 10	猫以及毒怪鸟的偷盗无效
体力回复アイテム强化	回复 10	体力回复系道具回复效果增加 25%
体力回复アイテム弱化	回复 −10	体力回复系道具回复效果减少 70%

食事系技能

技能名称	发动条件	技能效果
早食い	食事 10	吃物品的速度增加
スローライフ	食事 −10	吃物品的速度减慢
烧き名人	肉烧き 10	烤肉时做出こんがり肉（G）的有效输入时间增加
烧き师匠	肉烧き 15	烤肉时做出こんがり肉（G）的有效输入时间大幅增加
自称・烧き名人	肉烧き −10	烤肉时做出こんがり肉（G）的有效输入时间减半
はらへり半减	はらへり 10	耐力最大值减少速度延长 1 倍
はらへり无效	はらへり 15	耐力最大值减少无效（部分地形除外）
はらへり倍加（小）	はらへり −10	耐力最大值减少速度加快 50%
はらへり倍加（大）	はらへり 15	耐力最大值减少速度加快一倍
まんぷく	食いしん坊 10	食用肉类时增加提升耐力值增加 25
拾い食い	食いしん坊 15	使用回复道具时有 1 3 的几率增加 25 耐力值

剑士系技能

技能名称	发动条件	技能效果
业物	切れ味 10	武器斩味消耗速度减慢
なまくら	切れ味 −10	武器斩味消耗速度加快
切れ味レベル＋1	匠 10	武器斩味提升一个等级
切れ味レベル −1	匠 −10	武器斩味降低一个等级
见切り＋1	达人 10	武器会心率增加 10%
见切り＋2	达人 15	武器会心率增加 20%
见切り＋3	达人 20	武器会心率增加 30%
心眼	剑术 10	使用武器弹刀时不会发生硬直
ガード性能＋1	ガード性能 10	怪物攻击威力降低 10，防御硬直时间变短
ガード性能＋2	ガード性能 15	怪物攻击威力降低 20，防御硬直时间变短
ガード性能 −1	ガード性能 −10	怪物攻击威力增加 5，防御硬直时间变长
ガード性能 −2	ガード性能 −15	怪物攻击威力增加 10，防御硬直时间变长
ガード强化	ガード强化 10	能够防御原来防御不能的攻击
オートガード	自动防御 10	有防御功能的武器可自动发动防御
砥石使用高速化	研ぎ师 10	高速磨刀，只需一次磨刀动作
砥石性能半减	研ぎ师 −10	磨刀斩味回复量减半

伤害系技能

技能名称	发动条件	技能效果
状态异常攻击强化	特殊攻击 10	异常状态攻击积蓄量增加 1 8
火事场力＋1	底力 10	体力 40%以下时，防御力增加 90
火事场力＋2	底力 15	体力 40%以下时，攻击力上升 30%，防御力增加 90
心配性	底力 −10	体力 40%以下时，攻击力减少 30%，防御力增加 42
ダメージ回复速度＋1	回复速度 10	体力红色部分回复速度为原来的 3 倍
ダメージ回复速度＋2	回复速度 20	体力红色部分回复速度为原来的 4 倍
ダメージ回复速度 −1	回复速度 −10	体力红色部分回复速度减慢为原来的 1 3
ダメージ回复速度 −2	回复速度 −20	体力红色部分回复速度减慢为原来的 1 4
精灵の加护	加护 10	25%几率受到伤害减少 30%
恶灵の加护	加护 −10	25%几率受到伤害增加 30%
地形ダメージ减（小）	地形 10	火山熔岩地形伤害小幅减少
地形ダメージ减（大）	地形 15	火山熔岩地形伤[illegible]少
地形ダメージ增（小）	地形 −10	火山熔岩地形伤害小幅增加
地形ダメージ增（大）	地形 −15	火山熔岩地形伤[illegible]
回避性能＋1	回避性能 10	回避时无敌时间增加 0.07 秒
回避性能＋2	回避性能 20	回避时无地时间增加 0.13 秒

[illegible]

当玩家完成了村长每个等级的任务（包括以上提及的所有隐藏任务）那么6★（紧急任务）会出现独自挑战两头金狮子的任务，能否顺利达成目标就要看大家平时磨练的水平了。

调合列表

在调合时持调合书①～⑤可以提高调合成功率，调合书的获得方法及效果具体如下表。

名称	价格	效果
调合书①入门篇	1000 z	调合成功率上升5%
调合书②初级篇	2000 z	同时持有调合书①②时，调合成功率上升10%
调合书③中级篇	5000 z	同时持有调合书①②③时，调合成功率上升20%
调合书④上级篇	10000 z	同时持有调合书①②③④时，调合成功率上升30%
调合书⑤达人篇	15000 z	同时持有调合书①②③④⑤时，调合成功率上升45%

在调合列表的No.141～158调合项目，需要发动技能“炼金”进行特殊的炼金调合。发动“炼金”技能需持有调合书G・炼金篇或防具装备自带的“炼金”技能。

编号	调和道具	素材1	素材2	成功率	结果	物品效果
1	回复药	草药	アオキノコ	95%	1	体力小回复
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90%	1	体力中回复
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90%	1	体力上限微提升
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75%	1	体力上限少上升
5	解毒药	げどく草	アオキノコ	95%	1	解除毒状态
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	75%	1	解毒附加回复体力
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	75%	1	体力回复至上限最大值
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	65%	1	体力与耐力回复至上限最大值
9	增强剂	ハチミツ	にが虫	65%	1	发挥素材及药品的最大效果
10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	55%	1	提升自然回复力
11	强走药	增强剂	生焼け肉	75%	1	3分钟内耐力不减
12	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65%	1	6分钟内耐力不减
13	元气ドリンコ	ハチミツ	落阳草	65%	1	解除疲劳状态
14	鬼人药	增强剂	怪力の种	65%	1	一定时间内攻击力上升
15	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55%	1	一定时间内攻击力大幅上升
16	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75%	1	攻击力大幅上升，持续效果短
17	硬化药	增强剂	忍耐の种	65%	1	一定时间内防御力上升
18	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55%	1	一定时间内防御力大幅上升
19	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75%	1	防御力大幅上升，持续效果短
20	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	95%	1	一定时间内御寒
21	ホットミート	こんがり肉	トウガラシ	95%	1	一定时间内御寒 耐力少量回复
22	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	95%	1	一定时间内解暑
23	クーラーミート	こんがり肉	冰结晶	95%	1	一定时间内解暑，耐力少量回复
24	特产キノコキムチ	トウガラシ	特产キノコ	85%	1	一定时间内御寒，耐力少量回复
25	冰结晶イチゴ	热带イチゴ	冰结晶	85%	1	一定时间内解暑，耐力少量回复
26	解冰剂	火药草	はじけイワシ	95%	1	解除冰冻状态
27	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90%	1	附加毒效果的生肉
28	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90%	1	附加麻痹效果的生肉
29	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90%	1	附加睡眠效果的生肉
30	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95%	2	调和各种玉的素材
31	消臭玉	素材玉	落阳草	75%	1	解除臭效果
32	けむり玉	素材玉	ツタの药	75%	1	烟雾弹
33	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75%	1	附加毒效果的烟雾弹
34	闪光玉	素材玉	光虫	75%	1	令怪物进入眩晕状态
35	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75%	1	散发臭味驱散怪物
36	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95%	1	染色球，效果10分钟
37	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95%	1	瞬间返回据点
38	爆药	火药草	ニトロダケ	95%	1	冲击或加热后可爆炸的危险药品
39	小タル爆弹	小タル	火药草	90%	1	小型炸弹
40	小タル爆弹G	小タル爆弹	ハレツアロワナ	90%	1	小タル爆弹的升级版
41	大タル爆弹	爆药	大タル	75%	1	大型炸弹，需引爆
42	大タル爆弹G	大タル爆弹	カクサンデメキン	75%	1	大タル爆弹的升级版
43	爆雷针	ハレツアロワナ	雷光虫	75%	1	将闪电引到怪物身上
44	打上げタル爆弹	小タル爆弹	ランゴスタの羽	75%	1	打向天空的炸弹
45	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹	バクレツアロワナ	75%	1	打上げタル爆弹的升级版
46	音爆弹	爆药	鸣き袋	75%	1	能够发出高频音量的爆弹
47	ネット	クモの巢	ツタの叶	90%	1	能够做成陷阱的网
48	落とし穴	ネット	トラップツール	75%	1	使怪物陷落的陷阱
49	シビレ罠	トラップツール	ゲネポスの麻痹牙	90%	1	附加麻痹效果的陷阱
50	マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95%	1	マグロ系鱼喜爱的鱼饵
51	アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95%	1	アロワナ系鱼喜爱的鱼饵
52	黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90%	1	黄金鱼喜爱的鱼饵
53	ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95%	1	钝镐
54	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75%	1	铁做的镐
55	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	95%	1	钢做的镐
56	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95%	1	容易破的补虫网
57	虫あみ	ネット	龙骨（小）	75%	1	普通的虫网
58	虫あみグレート	ネット	龙骨（中）	95%	1	最好的补虫网
59	抗菌石	大地の结晶	にが虫	75%	1	含抗菌性物质的石头
60	生命の粉	不死虫	龙の牙	90%	1	加快回复速度
61	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65%	1	范围内加快回复速度
62	回复笛	生命の粉尘	角笛	65%	1	范围内体力小回复
63	解毒笛	角笛	抗菌石	65%	1	范围内解毒
64	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨（中）	55%	1	范围内提升攻击力
65	硬化笛	硬化药グレート	龙骨（中）	55%	1	范围内提升防御力
66	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	90%	1	附加毒效果的飞刀
67	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	90%	1	附加睡眠效果的飞刀
68	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90%	1	附加麻痹效果的飞刀
69	ブーメラン	砥石	龙骨（小）	90%	1	回旋镖
70	力の爪	力の护符	老山龙の大爪	100%	1	攻击力大幅度提升
71	守りの爪	守りの护符	老山龙の大爪	100%	1	防御力大幅度提升
72	LV2 通常弹	カラの实	ハリの实	95%	2～4	2级普通弹
73	LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ	95%	2～4	3级普通弹
74	LV1 贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90%	1～3	1级贯通弹
75	LV2 贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75%	1～3	2级贯通弹
76	LV3 贯通弹	カラ骨（小）	ハリマグロ	75%	1～2	3级贯通弹
77	LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ	90%	1～3	1级散弹
78	LV2 散弹	カラの实	龙の牙	75%	1～3	2级散弹
79	LV3 散弹	カラ骨（小）	龙の牙	75%	1～3	3级散弹

编号	调和道具	素材1	素材2	成功率	结果	物品效果
80	LV1 彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90%	1	1级彻甲榴弹
81	LV2 彻甲榴弹	カラ骨（小）	ハレツアロワナ	90%	1	2级彻甲榴弹
82	LV3 彻甲榴弹	カラ骨（大）	ハレツアロワナ	90%	1	3级彻甲榴弹
83	LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实	90%	1	1级扩散弹
84	LV2 扩散弹	カラ骨（小）	龙の爪	75%	1	2级扩散弹
85	LV3 扩散弹	カラ骨（大）	カクサンデメキン	75%	1	3级扩散弹
86	火炎弹	カラの实	火药草	90%	1	火属性子弹
87	水冷弹	カラの实	キレアジ	75%	1～3	水属性子弹
88	电击弹	カラの实	光虫	75%	2～4	雷属性子弹
89	冰结弹	カラの实	冰结晶	75%	1～3	冰属性子弹
90	灭龙弹	カラ骨（大）	龙杀しの实	75%	1	龙属性子弹
91	LV1 回复弹	カラの实	药草	90%	1	附加体力微回复效果子弹
92	LV2 回复弹	回复药	カラの实	90%	1	附加体力小回复效果子弹
93	LV1 毒弹	カラの实	毒テングダケ	90%	1	附加毒效果子弹
94	LV2 毒弹	カラ骨（小）	イーオスの毒牙	75%	1	2级毒弹
95	LV1 麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90%	1	附加麻痹效果子弹
96	LV2 麻痹弹	カラ骨（小）	ゲネポスの麻痹牙	90%	1	2级麻痹弹
97	LV1 睡眠弹	カラの实	ネムリ草	90%	1	附加睡眠效果子弹
98	LV2 睡眠弹	カラ骨（小）	眠鱼	75%	1	2级睡眠弹
99	ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90%	1	附加染色效果子弹
100	鬼人弹	カラの实	怪力の种	75%	1	提升我方攻击力的子弹
101	硬化弹	カラの实	忍耐の种	75%	1	提升我方防御力的子弹
102	空きビン	カラ骨（小）	砥石	85%	1～2	空瓶子
103	毒ビン	空きビン	毒テングダケ	90%	1～2	毒效果药瓶
104	麻痹ビン	空きビン	マヒダケ	85%	1～2	麻痹效果药瓶
105	睡眠ビン	空きビン	ネムリ草	90%	1～2	睡眠效果药瓶
106	强击ビン	空きビン	ニトロダケ	85%	1～2	强击效果药瓶
107	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ	65%	1	—
108	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65%	1	—
109	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75%	1	—
110	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨（小）	90%	1	—
111	铠玉	マカライト矿石	铠石	100%	1	升级防具
112	铠玉	铠石	キラビートル	100%	1	升级防具
113	上铠玉	ドラグライト矿石	铠石	100%	1	升级防具
114	上铠玉	铠石	ドスヘラクレス	100%	1	升级防具
115	坚铠玉	カブレライト矿石	铠石	100%	1	升级防具
116	坚铠玉	铠石	王族カナブン	100%	1	升级防具
117	圆盘石	フエールピッケル	圆盘石	100%	5	—
118	铁矿石	フエールピッケル	铁矿石	100%	5	—
119	大地の结晶	フエールピッケル	大地の结晶	100%	3	—
120	マカライト矿石	フエールピッケル	マカライト矿石	100%	3	—
121	ドラグライト矿石	フエールピッケル	ドラグライト矿石	100%	3	—
122	カブレライト矿石	フエールピッケル	カブレライト矿石	100%	2	—
123	ユニオン矿石	フエールピッケル	ユニオン矿石	100%	2	—
124	红莲石	フエールピッケル	红莲石	100%	2	—
125	狱炎石	フエールピッケル	狱炎石	100%	2	—
126	ライトクリスタル	フエールピッケル	ライトクリスタル	100%	2	—
127	ノヴァクリスタル	フエールピッケル	ノヴァクリスタル	100%	2	—
128	上龙骨	フエールピッケル	上龙骨	100%	3	—
129	坚龙骨	フエールピッケル	坚龙骨	100%	2	—
130	ヤマチヤクロアリ	フエールピッケル	ヤマチヤクロアリ	100%	3	—
131	キラビートル	フエールピッケル	キラビートル	100%	3	—
132	ドスヘラクレス	フエールピッケル	ドスヘラクレス	100%	3	—
133	マレコガネ	フエールピッケル	マレコガネ	100%	2	—
134	王族カナブン	フエールピッケル	王族カナブン	100%	3	—
135	ホッケ式雪だるま	ブランゴの大雪玉	ブランゴの小雪玉	100%	1	—
136	豪华なネコ王冠	欠けたネコ王冠	ネコ王冠の破片	100%	1	—
137	黄金ネコの宝剑	柄のない黄金の刃	刃のない黄金の柄	100%	1	—
138	王家のマカ古ツボ	底のない古のツボ	古のツボ底	100%	1	—
139	神秘の奇面	穴の开いた奇面	奇面族の辉石	100%	1	—
140	文献（古龙生态）	破かれた古书	古书の切れ端	100%	1	—
141	ハチミツ	钓りホタル	特产キノコ	90%	1	蜂蜜
142	药草	ネンチャク草	虫の死骸	95%	1	体力微回复
143	火药草	もえないゴミ	トウガラシ	90%	1	—
144	アオキノコ	げどく草	毒テングダケ	95%	1	—
145	生肉	コゲ肉	虫の死骸	95%	1	—
146	大タル	ツタの叶	龙骨（中）	65%	1	—
147	小タル	ネンチャク草	龙骨（小）	75%	1	—
148	カラの实	カラの实	铁矿石	75%	5	—
149	ハリの实	ハリの实	大地の结晶	75%	5	—
150	サシミウオ	げどく草	眠鱼	75%	1	—
151	生焼け肉	雷光虫	ランポスの皮	90%	1	—
152	鸣き袋	钓りカエル	角笛	75%	1	—
153	モンスターの体液	冰结晶	睡眠袋	55%	1	—
154	千里眼の药	サボテンの花	雷光虫	75%	1	标识出怪物所在位置
155	狂走エキス	龙杀しの实	鱼龙のキモ	6[illegible]%	[illegible]	—
156	怪力の种	カクサンの实	ランポスの皮	6[illegible]%	1	一定时间内 攻击力小提
升						
157	忍耐の种	ハリの实	ギアノスの皮	65%	1	一定时间内防御力小提升
158	生焼け鱼	コゲ鱼	落阳草	30%	1	—

快速累计精算点

在村长3★任务“沼地：素材ツアー”中，先消灭掉1区的敌人后，在3、6、9区有水晶的地点采掘可以获得“灰水晶の原石”，将其搬回营地的红色箱子可以获得1000的精算点，是初期累积点数的最佳方案。



超级机器人大战W

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 えらくなれ　美编 菲菲

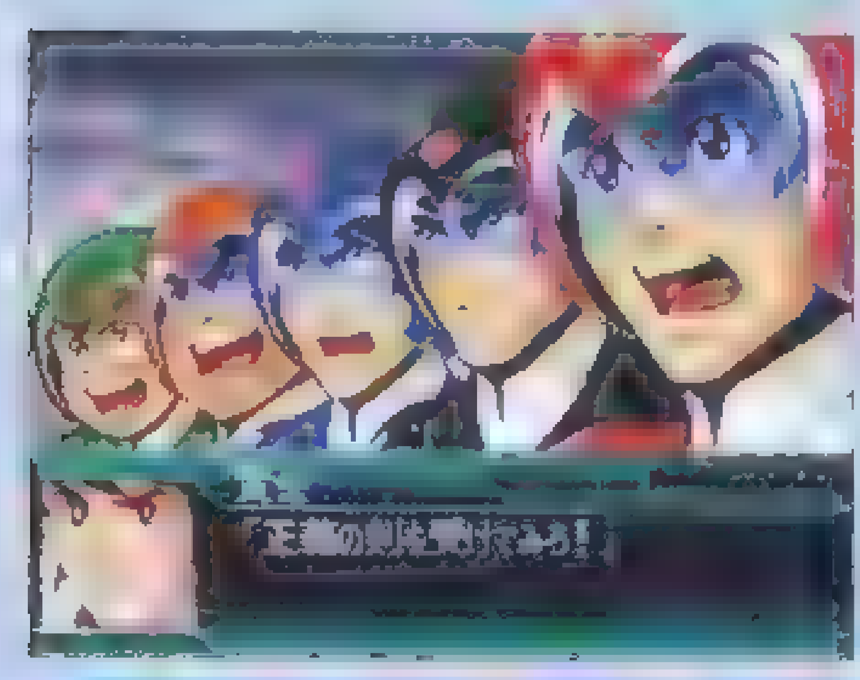
超级机器人大战W　Banpresto　S・RPG
NDS

相比GBA平台上的六款作品，本次的《机战W》无论在背景音乐还是战斗动画都可以称得上是脱胎换骨，继承并改进的援护系统使游戏更易于上手，众多经典动画的加入更为游戏添色不少。由于制作时间有限，攻略中如有遗漏还请大家谅解。

系统解说

支援要请

拥有支援要请技能的角色，可以请本关中没有出战的机体进行援护攻击或援护防御。能够参与支援要请的角色，会以特别的记号来表示。一关中可以进行支援要请的次数等于该角色支援要请的等级。需要注意的是，参与了支援要请的机体，直到该关结束为止，残弹和消耗的HP、EN等是不会回复的。



BP、技能养成

在击破敌人时，驾驶员的BP值会不断累积，利用这些BP点数可以提高驾驶员的能力参数。而击破敌人时获得的技能部件，则可以让我方角色获得许多强力的技能。值得一提的是，本作中角色获得的技能，BP值以及利用BP所增加的能力值是可以保留到2周目以后的！大家放心使用吧！

多重连击

多重连击早在以前的掌机作品中就已经登场，但以往只能使用格斗系武器，本作又将该系统进行强化为射击系武器也能够进行连击。在驾驶员拥有"コンボ"这一特技的情况下，使用武器名旁带有"C"记号的武器时，就能够同时攻击2机以上、互相邻接的敌机。コンボ的等级越高，能够同时攻击的敌机数就越多，最高等级为5，即可以同时攻击6个相邻的敌人。注意，多重攻击时，在攻击首选目标以外的敌人时，给予的伤害只有首选目标的一半。

サイズ差、击坠数

サイズ差早在前作就有登场。机体的体积有L、S、M等大、小、中的差别，体积越大的机体攻击体积小的机体伤害会比同体积情况下高，反之所给予的伤害则减少。

而击坠数则是系列的传统设定了。不过本作最大的特点在于击坠数超过50时，出击时的初期气力为105；而只要超过60气力就为110


和真・亚尔特甘

特殊能力

[illegible]	[illegible]
分身	气力130时发动，完全回避攻击，发动率根据自己与敌人的"技量"差来决定
ECS	与分身效果相同
ハイパージャマー	与分身效果相同
ホログラフィックカモフラージュ	与分身效果相同
ボソンジャンプ	气力130时发动，移动时完全不受地形影响、同时具有与分身相同效果
オープンゲット	与分身效果相同
ES爆雷	与分身效果相同
ビームコートS	所受ビーム攻击减少1000的伤害，EN5消费
ビームコートL	所受ビーム攻击减少1400的伤害，EN10消费
アンチビームフィールド	所受ビーム攻击减少1400的伤害，EN5消费
ラミネート装甲	所受ビーム攻击减少1500的伤害，消费EN10
フェイズシフト装甲	所受ビーム以外的攻击减少1000伤害，消费EN10
トランスフェイズ装甲	所受ビーム以外的攻击减少1000伤害，EN5消费
バリアS	所受全属性伤害减少1000　EN消费5
バリアM	所受全属性伤害减少1200、EN消费8
プロテクトシェード	气力100以上时发动，1800以下的全属性伤害无效，EN10消费
ジェネシックアーマー	所受全属性攻击伤害减少1400，EN5消费
ジェネレイティングアーマー	所受全属性攻击伤害减少1400，EN5消费
アルミューレ・リュミエール	2000以下的全属性攻击无效化，气力100以上时发动　EN10消费
ディストーション・フィールド	重力波(グラビティ)攻击2500以下、ビーム攻击1500以下时无效化，其他攻击则减少1000点伤害，EN消费10
マジンパワー	气力130时发动，攻击力为1.25倍
ゼロシステム	气力130时发动，角色全能力+10
ラムダドライバ	气力120时发动，全能力随气力上升而上升(气力/100)，全属性攻击随气力的上升而无效化，EN的消费随之上升。
重力波アンテナ	在重力波光束供给舰范围内的特定机体，每回合开始时EN全回复，反之每回合消耗EN5点
特殊效果武器无效	使特殊效果武器的作用无效
HP回复S	己方回合开始时回复HP10%
Nジャマーキャンセラー	我方回合开始时回复EN的15%
EN回复S	己方回合开始时回复EN最大值的10%
EN回复M	己方回合开始时回复EN最大值的20%
EN回复L	己方回合开始时回复EN最大值的30%

注：以上仅为部分本作新增能力或罕见能力。

2周目以后相关继承

在通关后，系统会自动提示玩家存档。提取通关存档进行2周目的话，就能够获得大量特典！

继承要素

资金以及机体改造段数

角色的特技

BP(未使用的部分)以及依靠BP而增加的能力参数

在4周目以后，所有机体都可以进行20段改造，即使没有被玩家选中的"喜爱作品"的机体，也是一样

除此之外，玩家在游戏一开始还可以为主人公自由替换自己喜欢的精神指令，同时可以设定敌人机体的改造段数(0～3之间选择)

在商店中可以购买一部分机体和强化部件

无法继承

击坠数

全改造后的奖励设定(已经改造满的机体，在2周目以后可以重新设定)

强化部件(全部会转化成资金)

技能部件(全部会转化成资金，建议大家还是赶快用掉吧)

©创通エージェンシー・サンライズ ©Banpresto 2007

特殊技能

斩りはらう	斩开物理属性攻击使其无效化，发动率与敌人的技量差相关
击ち落とし	击落实弹属性攻击使其无效化，发动率与敌人的技量差相关
シ ルド防御	发动时受到伤害减少，发动率与减少率与与敌人的技量差相关，但选择防御时必定发动
カウンター	受攻击选择反击时一定概率先攻，发动率与敌人的技量差相关
ヒット&アウェイ	可以攻击后再移动
コーディネイター	角色能力随气力上升而上升
SEED	角色能力上升、气力130时发动
IFS	角色能力随气力上升而上升
ブランター化	角色能力上升、气力130时发动
サイズ差无视	机体体积差的伤害修正以及给予的伤害减少无效
气力限界突破	气力上限上升(原本为150)
勇者	命中、回避、装甲、会心一击率上升，等级越高效果越强
底力	HP越少，命中、回避、装甲、会心一击率越高，等级越高效果越强
インファイト	格斗武器的攻击力、会心一击率提高，等级越高效果越强
ガンファイト	射击武器的攻击力、会心一击率提高，等级越高效果越强
援护攻击	帮助邻接的友机攻击，1回合可使用的次数与等级相同
援护防御	帮助邻接的友机防御，1回合可使用的次数与等级相同
支援要请	请没有出击的机体进行援护行动，1关中可使用的次数与等级相同
指挥	范围内的友机命中、回避上升；等级越高，离角色越近效果越高
コンボ	给予挨在一起的敌机连击，等级越高同时攻击的敌人数量越多
2回行动	同一回合能行动2次

关于机体改造继承

由于本作分为上下两部，因此在进入第二部以后，玩家还需要再选择一次自己所喜欢的作品。注意，第一部所选择作品机体的改造若已经超过了原本的上限(即15段)，那么进入第二部以后会完全保留，但改造时若没有超过上限且进入第二部时没有被选为喜爱的作品，那么原本在第一部中可以进行15段改造的机体，在第二部中就不能15段改了。

除此之外，本作中也有大量机体可以只改造一台机体，而令其他的机体获得同样的改造段数，已知的具体机体如下：

ブルーアース	ソルテッカマン2号机
ウイングガンダムゼロ	アルトロンガンダム
アストレイレッドフレーム	ブルーフレーム、ドレッドノ ト、イライジャ专用ジン、劾专用ジン、ハイペリオン
フリーダムガンダム	ジャスティスガンダム、バスターガンダム、ブリッツガンダム、デュエルガンダムAS
テッカマンブレード	テッカマンアキ、テッカマンデッド
ガオガイガー	ジェイアーク
アキトエステバリス	ガイエステバリス、ブラックサレナ、アルストロメリア
ARX-7 アーバレスト	M9 D系列试作机 ファルケ、ボン太くん
超龙神/击龙神	天龙神
オーガン	アーキタイプオーガン×5
エステバリスアカツキ	スーパーエステバリスサブロウタ、エステバリスIIアカツキ

主线流程介绍

本作流程中有多次分支选择，为方便叙述本攻略只会选择其中一条路线进行解说，不过未提到的分支关卡会收录在攻略的最后部分，请注意查看。

第1话 在宇宙的星辰大海中扬起风帆！

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机被击坠
我方增援	ディオ、カトル(敌增援后的下一回合，战舰旁边)
敌方增援	杂兵×5(初期敌人全灭后，地图上方)

第2话 白色的钢铁骑士们

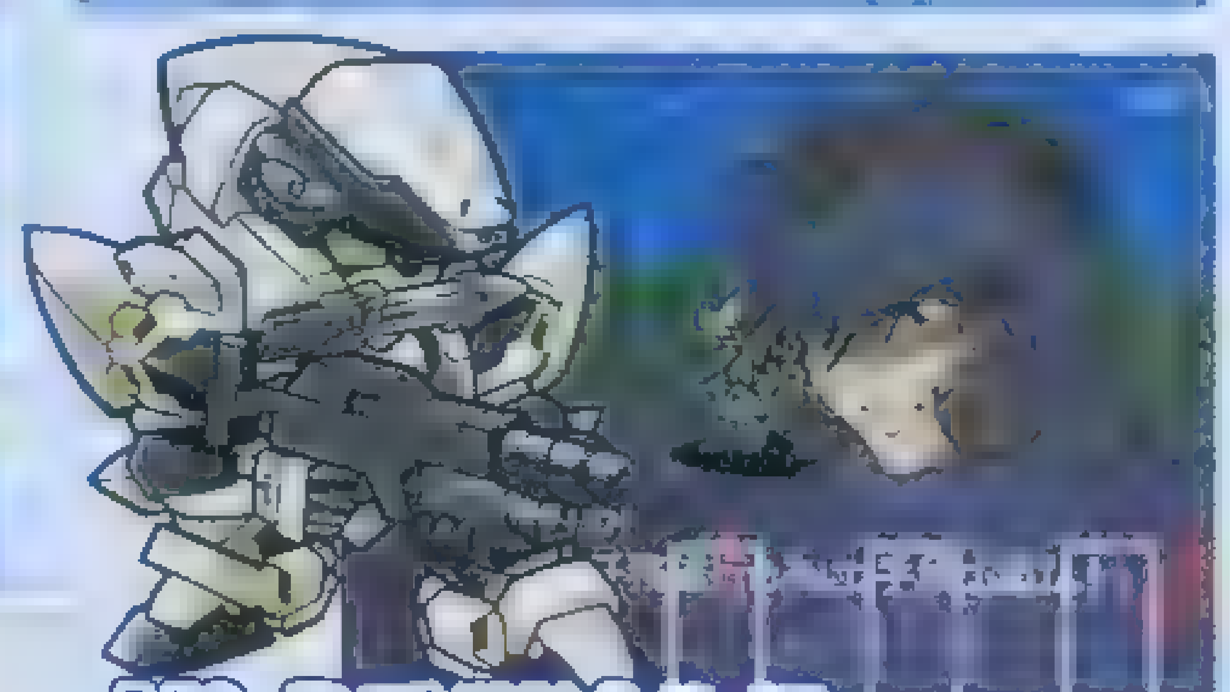
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机被击坠(5回合经过)
我方增援	オーガン(NPC，击破敌增援的任意一机后，地图左侧) 主力部队(オーガン出现后的下一回合，地图右侧)
敌方增援	杂兵×21(初期敌人全灭后，地图下方) 杂兵×8(オーガン出现后的下一回合，地图上方)

第3话 任务“抚子破坏指令”

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机被击坠
我方增援	リョーコ三人组(第2回合或者将敌机减少至一定数量后，地图上方) 主力部队(残余敌机数在7以下或第4回合，地图左下方)
敌方增援	木星蜥蜴×15(残余敌机数在7以下或第4回合，地图右上方)

第4话 粉碎的希望

胜利条件	敌全灭(击破テッカマンダガー)
败北条件	我方机被击坠(战舰被击沉/テッカマンブレード被击坠)
我方增援	ノイン、阳子(击破一架敌机后、地图左上) 主角一行(事件发生后、地图中央) テッカマンブレード(事件发生后、地图左下)
敌方增援	テッカマンダガー及杂兵×11(事件发生后、地图左下)



M9 D系列试作机

第5话 机界·机械·奇奇怪怪

胜利条件	EI-02击破(击破グール)
败北条件	我方机被击坠
我方增援	凯、炎龙、冰龙(击破数架敌机后、地图左下) 兜甲儿、剑铁也、弓さやか、ボス(EI-02击破后、地图中央上方)
敌方增援	あしゅら男爵、杂兵×8(EI-02击破后、地图左上角)

第6话 GGG万分危急

胜利条件	敌全灭(EI-15/击破テッカマンダガー)
败北条件	我方机被击坠(战舰被击沉/ガオガイガー被击坠)
我方增援	主角一行(击破数架敌机后、地图中央) 凯、テッカマンブレード(初期敌人击破后、地图中央右方)
敌方增援	EI-15及杂兵×10(初期敌人击破后、地图中央下方) テッカマンダガー及杂兵×9(初期敌人击破后、地图中央上方)

本作可以和GBA上的所有《机战》作品进行联动，具体内容请参照本期的“火热秘技”栏目。其中与《第2次超级机器人大战》联动后的奖励是最丰厚的，不过一次游戏就可以与全部7作联动，可谓相当厚道。

第7话 “邂逅与分别”的红色之星

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机被击坠
我方增援	黄金(击破数架敌机后、地图左上方)
敌方增援	デスブラック兽人(敌机剩下约7架以下后、地图中央)

[illegible]

第 话 冲绳最热的一天

胜利条件	敌全灭(击破EI-13)
败北条件	我方机被击坠(战舰被击沉/M9被击坠/ガオガイガー被击坠/トゥアハー被击坠)
我方增援	マオ、クルツ、ビッグボルフォッグ(我方第二回合开始，初期位置) 主角一行(初期敌人全灭后，地图中央) 相良宗介、テレサ(初期敌人全灭后，分别出现于マオ旁边及地图中央)
敌方增援	EI-13及杂兵×14(初期敌人全灭后、地图上方) 杂兵×9(EI-13的HP约18000以下，地图右下方)

[illegible]

*完成本关并在进入下一关前，会出现分支路线的选择，笔者这里选择的是B路线。

第 话B 战斗的男孩与女孩们

胜利条件	敌全灭(击破コダール)
败北条件	我方机被击坠(战舰被击沉/クルツ机被击坠/Wガンダム・ゼロ被击坠/アーバレスト被击坠)
我方增援	マイク13世(初期敌机剩下2架时，地图中央) 相良宗介、マオ、クルツ(敌3机增援全灭后，地图中央) 主角一行(单挑事件发生后，地图左侧) 相良宗介(张五飞、トロワ出现后的第二回合，地图中央)
敌方增援	杂兵×3(初期敌机剩下2架时，地图中央偏上) 杂兵×4(相良宗介等人出现后，地图中央偏上) ガウルン及杂兵×8(敌人全灭后，地图中央上方) 张五飞、トロワ及杂兵×8

[illegible]

第10话 红与白的恶魔

胜利条件	敌全灭(击破テッカマンエビル)
败北条件	我方机被击坠
我方增援	テッカマンブレード、主角一行(初期敌人全灭后，地图左侧)
敌方增援	テッカマンエビル及杂兵×16(初期敌人全灭后，地图中央偏上)

[illegible]

*完成本关后，在进入下一关前将出现分支路线的选择，笔者这里选择的是B路线。

第11话B 寻求心灵

胜利条件	敌全灭(击破テッカマンエビル及EI-21)
败北条件	战舰被击沉/冰龙、炎龙、风龙、雷龙被击坠/バルザック机被击坠
我方增援	ノアル(敌机数量减到一定程度时，地图右下方) テッカマンブレード、デュオ、凯、ヒイロ(发生事件后，地图右下方)
敌方增援	テッカマンエビル、オーガン(消灭初期敌人一定数量后，地图中央) EI-21(事件发生后，地图右侧)

[illegible]

*完成本关部队合流后，ナデシコ和真・ゲッター、マジンカイザー等机体会正式加入我方。

第 话 不许播放的战时喧哗声

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机被击坠
我方增援	黄金、凯(初期两敌机全灭后，初期位置)
敌方增援	杂兵×8(初期两敌机全灭后，地图上方)

[illegible]

第13话 危险的“秘密打工”

胜利条件	ナデシコ击破
败北条件	我方机被击坠
我方增援	主力部队(初期敌机全灭后，地图中央)
敌方增援	杂兵×18(初期敌机全灭后，地图上下两侧)

[illegible]

第14话 生命为谁而献

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机被击坠(トゥアハー被击坠/战舰被击沉/ゴライオン被击坠)
我方增援	主力部队(第三回合，地图右下方) ゴライオン(第4回合，地图下方)
敌方增援	妖机械兽(初期敌机全灭后，地图上下两侧)

[illegible]

第 话 五色的羁绊，金色的勇气

胜利条件	敌全灭(击破EI-15)
败北条件	战舰被击沉(ガオガイガー被击坠/ラダム将EI-15击坠)
我方增援	凯(事件发生后，战舰旁边) 黄金(将EI-15的HP减至一半左右，地图左侧)
敌方增援	テッカマンソード、テッカマンアックス、テッカマンランス(事件发生后，地图中央) EI-15及杂兵×15(事件发生后，地图右侧)

[illegible]



触摸屏 凭借NDS的机能，玩家们仅靠一支笔就能完成几乎全部的指令操作。利用触控笔点击想要操作的角色、移动地点、指令等等，非常方便。但是也不排除一些用惯了按键操作的玩家会完全无视这一新机能的可能……比如说本文作者

第16话 被封闭的两人

胜利条件	同一回合内给予EI-28及EI-29以伤害(敌全灭)
败北条件	我方机被击坠(战舰被击沉/ガオガイガー被击坠)
我方增援	主力部队(初期杂兵敌人全灭后，地图右下方) 剀(初期杂兵敌人全灭后，地图左上方)
敌方增援	EI-26、EI-27及杂兵×23(初期敌人全灭后，地图中央)

[illegible]

第[illegible]话 再见了勇者们！东京大决战！！

胜利条件	EI-01击破
败北条件	战舰被击沉/勇者王系机体被击坠
我方增援	主力部队 オーガン(初期杂兵敌人全灭后，地图中央) テッカマンレイピア、？？？不明机体(事件发生后，地图左上方)
敌方增援	テッカマンエビル及杂兵×12(初期敌人全灭后，地图中央)

[illegible]

第[illegible]话 悲剧的ONE NIGHT STAND

胜利条件	敌全灭
败北条件	战舰被击沉(アーバレスト被击坠)
我方增援	ヒイロ、相良宗介(事件发生后，地图中央) トロワ(ラムダ・ドライバ启动事件发生后，地图右上方)
敌方增援	タクマ、张五飞(事件发生后，地图上方) セイナ(ラムダ・ドライバ启动事件发生后，地图上方)

[illegible]

[illegible]

第19话 激突！魔神VS地狱王

前半

胜利条件	敌全灭
败北条件	战舰被击沉/マジンカイザー击坠/ビューナスA击坠

后半

胜利条件	击破惡のビューナスA(敌全灭)
败北条件	マジンカイザー被击坠(战舰被击沉/トゥアハー被击坠)
我方增援	剑铁也及主力部队(达成初期胜利条件后，地图下方)
敌方增援	敌机×20(达成初期胜利条件后，地图中央)

[illegible]

第20话 加速的宇宙

胜利条件	敌全灭(击破ZX-02、ZX-03)
败北条件	我方机被击坠(战舰被击沉)
我方增援	ゼクス(将初期敌人消灭一定数量以后，地图右下方) ソルダートJ、剀(木星蜥蜴撤退后，分别处于地图中央偏上及战舰旁边) 主力部队(将初期敌人再消灭一定数量以后，地图左下方)
敌方增援	木星蜥蜴×18(我方主力部队出现后，地图左上方) 原种×2及敌杂兵机×19(木星蜥蜴撤退时，地图上方)

[illegible]

第21话 被送来的刺客

前半

胜利条件	击破テッカマンアックス
败北条件	テッカマンブレード被击坠

后半

胜利条件	击破合体原种(击破ZX-06)
败北条件	战舰被击沉/ガオガイガー/ジェイアーク/主人公机、アルムアルクス被击坠
我方增援	アキト(ZX-06的HP在一半以下时，ナデシコ旁边) テッカマンブレード(ZX-06击破后，地图中央)
敌方增援	ZX-06(合体原种自动回复HP后，地图上方) 杂兵×11(ZX-06的HP在一半以下时，地图右侧)

[illegible]

*完成本话后，在进入下一关前将进行分支路线的选择。笔者这里[illegible]。

第22话B 远道而来的"彼岸同伴"

胜利条件	敌全灭(击破ダイテッジン)
败北条件	战舰被击沉(アキト机被击坠)
我方增援	アキト(初期敌人全灭后，我方初期位置) ユリカ、相良宗介、ヒイロ、デュオ(杂兵×4出现后，我方初期位置)
敌方增援	元一郎、九十九及杂兵×21 杂兵×4(木连的增援出现后的第二回合，地图左下方)

[illegible]

第23话 永无止境的圆舞曲・终幕

胜利条件	敌全灭
败北条件	战舰被击沉/Wガンダムゼロ被击坠
敌方增援	张五飞(敌方第一回合，地图中央) 杂兵若干(将敌人减少至一定数量以下后反复出现，地图中央)

[illegible]

动画 本作的战斗动画初看平淡无奇，其实与前几作相比增加了许多新内容。最值得一提的，就是许多[illegible]时会增加一些特写画面，游戏还相当体贴地允许玩家将击破动画关闭。

第24话 各自的“作风”

胜利条件	ナデシコ到达遗迹/击破カグラヅキ(击沉シンクライン舰)
败北条件	战舰被击沉/アキト机被击坠
我方增援	ガイ，白鸟九十九(达成初期胜利条件后，地图中央)
敌方增援	シンクライン皇太子及杂兵×12(达成初期胜利条件后，地图右侧)

第 话 木星决战！超重力的陷阱

胜利条件	敌全灭
败北条件	战舰被击沉/勇者王系机体被击坠/テッカマンブレード被击坠/ゴライオン被击坠
我方增援	黄金、ブレード、剀(超重力陷阱发动后的第3个回合后，地图中央) ソルダートJ(剀与腕原种交战后，腕原种右边)
敌方增援	原种×4(超重力陷阱发动后的下一回合，地图右侧) 原种×16(超重力陷阱解除后，地图右侧)

注意将シンクライン舰击沉后，其手下部队就会立刻撤退

第 话 勇气荡漾的战斗

胜利条件	敌全灭(ソルダートJ到达指定地点后击破Zマスター)
败北条件	战舰被击沉/ソルダートJ被击坠/主人公机被击坠
我方增援	オーガン(ラング出现后，地图右侧)
敌方增援	ラング及杂兵×9(将敌人数量减少至一定程度以下，地图下方)

第 话 接着，朝着没有终结的明天

胜利条件	击破ゾヌーダロボ
败北条件	战舰被击沉(ガオガイガー被击坠)
我方增援	剀(第3回合，地图中央)

第 话 宇宙中惟一的哥哥

胜利条件	击破ミゲル机(击破テッカマンランス)
败北条件	我方机被击坠
我方增援	ミヒロ、シホミ(达成初期胜利条件后，地图左上方) ムウ(ミヒロ、シホミ出现后的第二回合)

第29话 赤之魂、青之炎

胜利条件	劾机击破(敌全灭)
败北条件	我方机被击坠
我方增援	ミヒロ、ロウ(达成初期胜利条件后第2回合，地图上方) ブロフェッサー、カズマ(リーブ出现后的第2回合，地图中央)
敌方增援	杂兵×4(达成初期胜利条件后，地图下方) リーブ及杂兵×9(将第一批出现的敌军消灭后，地图左侧)

第 话 女神的梦、战神的野心

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机被击坠
我方增援	ミヒロ、ロウ(达成初期胜利条件后第2回合，地图上方) ブロフェッサー、カズマ(リーブ出现后的第2回合，地图中央) タカスギ、キール(イザーク等敌增援出现后，地图中央) 丛云劾、リョーコ、ガイ、ルリ(イザーク等敌增援出现后的下一回合，地图中央偏右) NPC机アキト、ラピス(北辰六人众等敌军出现后，地图右下方)
敌方增援	丛云劾(击破两架初期敌人后，地图中央) イザーク、ニコル、ディアッカ及杂兵×12(突袭事件发生后，地图左上方) 火星后继者×6、北辰六人众×6(イザーク等敌军撤退或全灭后，地图右下方)

第31话 公主与小丑、女王与勇者

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机被击坠
我方增援	ムウ、キラ(我方第2回合，アークエンジェル旁边) 剀、ビッグボルフォッグ(我方第3回合，地图中央) ルリ、タカスギ、ガイ、リョーコ、ロウ、ブロフェッサー(初期敌人全灭后，分别位于地图中央和上方) NPC机アキト(将后期敌机消灭2机以后，地图右侧)
敌方增援	杂兵×17(初期敌全灭后，地图下方)

第32话 终结的高中生活

胜利条件	敌全灭(击破ギムレット・アンブルーレ)
败北条件	我方机被击坠
我方增援	九十九(我方第2回合，地图中央偏右) 甲児、ボス、流龙马、弓さやか(敌方数量减少至一定程度以下后，地图中央偏上) 铁也、炎、ローリィ(击破ギムレット后，地图下方)
敌方增援	杂兵×10(我方第2回合，地图下方) ギムレット(敌方数量减少至一定程度以下后，地图右上方) 机械兽×12(击破ギムレット后，地图左侧)

•在进入下一关前，将出现分支路线的选择。笔者这里选择的是A路线。

第 话A 悄悄靠近的黄金之影

胜利条件	敌全灭(ヒイロ机、张五飞机击破)
败北条件	我方机被击坠
我方增援	テッカマンブレード(异星人テッカマン出现后的第2回合，ブロフェッサー旁边)
敌方增援	ヒイロ、张五飞(初期敌人全灭后，地图下方) 异星人テッカマン及杂兵×11

剧情 本作的剧情和以前几作相比有了很大创新，其最大特点便是“将原作的剧情改得面目全非”。举例，SEED中的角色不仅几乎全部幸存下来，并且，和上传的角色有了很好的衔接，这样的故事看起来也更加有趣。

第 话A 苏醒的墓场之刀

胜利条件	敌全灭(北辰六人众全灭、击破ミハイル机)
败北条件	我方机被击坠(战舰被击沉、ロウ机被击坠)
我方增援	デュオ、プロフェッサー、主人公、战舰(击破初期敌人两机后，地图右下方) ロウ(北辰六人众全灭后，地图右下方)
敌方增援	北辰六人众×3(击破初期敌人两机后，地图右下方) ミハイル及杂兵×9(北辰六人众全灭后，地图右上方)

第35话 吹抚热沙的风

前半

胜利条件	击破ラゴゥ
败北条件	我方机被击坠

后半

胜利条件	敌全灭(击破ザイード机、击破コダールi)
败北条件	我方机被击坠(战舰被击沉/マオ机被击坠/アーバレスト被击坠)
我方增援	主力部队(与敌ザイード机交战后，地图上方) 相良宗介(主力部队出现的下一回合，战舰旁边) テッカマンブレード(ガウルン交战后，地图右侧)
敌方增援	ガウルン(ザイード机击破后，地图左侧) テッカマンランス及杂兵×11(ガウルン交战后，地图下方)

第 话 分别的"碧海追踪"

胜利条件	ボズゴロス级击破(コダールi击破)
败北条件	我方全灭/トゥアハー击沉(トゥアハー击沉/アーバレスト击坠)
我方增援	相良宗介(ボズゴロス级击破以后，地图右下方)
敌方增援	ガウルン(ボズゴロス级击破以后，地图右下方)

*进入下一关前，将出现分支路线的选择。笔者这里选择的是A路线。

第 话A 和平国家的雷鸣

前半

胜利条件	击破アスラン机(击破ゴールドフレーム)
败北条件	キラ机被击坠(ロウ机被击破)

后半

胜利条件	击破コダールi
败北条件	战舰被击沉/アーバレスト被击坠(战舰被击沉/ファルケ被击坠)
我方增援	ファルケ(我方第3回合，宗介旁边)
敌方增援	テッカマンデッド(我方第3回合，地图左上方)

进入下一关前，将出现分支的选择。笔者这里选择的是A路线。

第38话A 她与他的问题

胜利条件	击破コダールi
败北条件	战舰被击沉
我方增援	相良宗介、NPCアキト(玉兰被击破或撤退后，地图右侧)
敌方增援	夏玉芳、北辰六人众(玉兰被击破或撤退后，地图右侧) 机械兽×8

第39话 铁骑士再生

胜利条件	击破テッカマンデッド
败北条件	テッカマンブレード被击坠
我方增援	主力部队(テッカマンデッド击破后，地图右上方) 阳子(将敌军数量减至一定程度以下，地图右侧) オーガン(将エイド击破3机以后，地图上方)
敌方增援	杂兵×18(テッカマンデッド击破后，地图左下方) 杂兵×9(将敌军数量减至一定程度以下，地图下方) 杂兵×8(将エイド击破3机以后，地图上方)

第40话 勇者的真实

前半

胜利条件	击破スターガオガイガー(敌全灭)
败北条件	ガオファイガー被击坠(我方机被击坠)
我方增援	ゴライオン(再度与スターガオガイガー交战后，地图下方)
敌方增援	ソルダートJ(与スターガオガイガー交战后，地图下方)

后半

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方机被击坠
我方增援	主力部队(敌第1回合末，地图上方)
敌方增援	アリア及杂兵×9(我方主力部队出现后，地图左侧)

第41话 思念与力量、其面对的另一端

胜利条件	击破デュエルガンダム(敌全灭、击破テッカマンデッド)
败北条件	战舰被击沉(战舰被击沉/5回合经过，追加オーガン被击破)
我方增援	マリュー、キラ(デュエルガンダム击破后，地图右上方) オーガン(テッカマンデッド出现后，地图下方) テッカマンブレード(与テッカマンデッド交战一次后，地图左侧)
敌方增援	杂兵×15(デュエルガンダム击破后，地图右下方) 杂兵若干(将新出现的敌人减至一定数量以下后，地图右下方) テッカマンデッド(杂兵增援出现后的第2个回合，地图下方)

第42话 拂晓的闪光

胜利条件	敌全灭(击坠オルガ、クロト、シャニ机)
败北条件	战舰被击沉/フリーダムガンダム被击坠
我方增援	ヒイロ(与アスラン交战一次后，地图下方) ディアッカ、丛云劾、ロウ(将アスラン击破或说得后，地图下方) オーガン(与ランス、ブレード或テッカマンランス任意一人交战一次后，地图右侧) テッカマンブレード(将テッカマンランス或ラング的HP减至一定程度以下，地图下方)

在第一部结束时，本作主人公的父亲利用空间跳跃回到了150亿年前的世界，在那个世界里，他一手建立了本作最终BOSS所在的组织，以及主人公他们所驾驶的座机和战舰……而主人公的父亲从小便了解他们所驾驶的战舰的构造，然后在150亿年前开发出来的。那么，到底是先有鸡，还是先有蛋呢……

敌方增援	アスラン(将敌人消灭一定数量以后，地图左侧) オルガ、クロト、シャニ(将アスラン击破或说得后，地图上方) ラング、リーブ、テッカマンランス及杂兵×30(オルガ、クロト、シャニ击破后，分别位于地图左右两侧) 说得：キラ→アスラン

[illegible]

第[illegible]话 来自记忆的深处

胜利条件	敌全灭(击破テッカマンエビル或シンクライン舰、击破アルムストラ/击破アルムアルクス)
败北条件	战舰被击沉/主人公机被击坠/テッカマンブレード被击坠(战舰被击沉/主人公机被击坠)
我方增援	黄金、タカスギ(将敌人消灭至一定数量以下后，地图中央及ナデシコ旁边)
敌方增援	テッカマンエビル及杂兵×15(将敌人消灭至一定数量以下后，地图右侧) シンクライン皇太子及杂兵×17(テッカマンエビル出现后，地图左侧) アリア、アブリカント及杂兵×15(テッカマンエビル或シンクライン皇太子击破后，地图下方)

[illegible]

*在进入下一关前，会出现分支路线的选择。笔者这里选择的是B路线。

第[illegible]话B 命运之子

胜利条件	敌全灭(击破ゴールドフレーム)
败北条件	战舰被击沉/ロウ机被击坠(追加勍机被击坠)
我方增援	ブレア(与初期敌人的战舰交战后，战舰旁边) 丛云劾、张五飞(ロンド出现以后，地图右侧)
敌方增援	杂兵×12(与初期敌人的战舰交战后，地图右侧) アリア及杂兵×15(初期敌人撤退后，地图上方) ロンド、ソキウス及杂兵×12(击破敌增援4机以后，地图右侧)

[illegible]

第[illegible]话B 狂暴的破坏风暴

胜利条件	敌全灭(击破リジェネレイト/击破ハイペリオン1号机，击破ハイペリオン2号机)
败北条件	我方机全灭(战舰被击沉、追加ドレッドノート被击坠)
我方增援	主力部队(初期敌人全灭后，地图右侧) ブレア(カナード出现后，战舰旁边)
敌方增援	ミハイル、アッシュ及杂兵×15(主力部队出现后，地图左下方) カナード(与アッシュ交战后，地图右侧) バルサム杂兵×15(カナード击破后，地图上方)

[illegible]

第[illegible]话 新时代的开端

胜利条件	敌全灭(击破ラング)
败北条件	战舰被击沉/オーガン被击坠(战舰被击沉)
我方增援	九十九、イズミ、ヒカル(达成初期胜利条件后，地图右侧)
敌方增援	ラング及杂兵(达成初期胜利条件后，地图右上方)

[illegible]

第47话 黑衣复仇鬼的末日

胜利条件	击沉かぐらづき(击破夜天光，敌全灭)
败北条件	战舰被击沉(追加ぶらっくサレナ被击坠/ユーチャリス被击坠/かぐらづき被击沉)
我方增援	アキト、ラピス(达成初期胜利条件后，地图右方)
敌方增援	北辰、北辰六人众×6(达成初期胜利条件后，地图左方) 杂兵×12(击破夜天光后，地图上方)

[illegible]

第48话 大帝王的反击

胜利条件	敌全灭(击破ダイ・バザール，击沉アルムストラ/击破バルバレーバ)
败北条件	战舰被击沉/ゴライオン被击坠/ガオファイガー被击坠/主人公机被击坠
敌方增援	アブリカント、バルバレーバ、アリア及杂兵×15

[illegible]

第[illegible]话 在战斗的海洋中扬起勇气之帆

胜利条件	击破ガオファイガー(击破バルバレーバ，击破Zマスター)
败北条件	我方机被击坠(战舰被击沉/ジェネシック・ガオガイガー、ジェイアーク、ブラックサレナ被击坠)
我方增援	主人公(击破バルバレーバ后，地图左侧)
敌方增援	バルバレーバ及杂兵×9(ガオファイガー击破后，地图中央) Zマスター(击破バルバレーバ后，地图上方) ピア及杂兵×9(バルバレーバ出现后的下一个回合)
隐藏武器	ジェイフェニックス　将ピア击破

[illegible]

进入下一关前，将出现分支路线的选择。笔者这里选择的是B路线。

第[illegible]话B 憎恶与命运的螺旋

胜利条件	敌全灭(击破カナード，击沉ドミニオン)
败北条件	战舰被击沉/勍机被击坠
敌方增援	カナード(将初期敌人击破一定数量以后，地图左下方) ナタル、クロト、オルガ、シャニ、エドワード及杂兵×15(カナード击破后，地图右上方)

[illegible]

第[illegible]话B 前进道路的终点

胜利条件	击破リジェネレイト(击破クルーゼ)
败北条件	战舰被击沉/フリーダムガンダム被击坠/ジャスティスガンダム被击坠
敌方增援	クルーゼ(击破リジェネレイト后，地图左上方) 杂兵×12(リジェネレイト击破后，地图右侧)

[illegible]

[illegible] 本作的主人公机体可称[illegible]史上最[illegible]。虽然[illegible]时间[illegible]点[illegible]136人份[illegible]、[illegible]万多的HP[illegible]多的EN，外加4格的强化部件插口，实在令人叹为[illegible]止[illegible]战[illegible]级[illegible]、也令其在[illegible]敌人时能够发挥出绝大的威力

[illegible]

第52话 歪曲的太阳

胜利条件	击破ソール11游星主(追加击破アプリカント机)
败北条件	战舰被击沉/ジェネシックガオガイガー被击坠
我方增援	ユリカ、キラ、カナード(或テッカマンレピア)、テッカマンブレード(将敌人的数量消灭至一定程度以后，地图左侧)
敌方增援	杂兵×9(将初期敌人消灭一定程度以后，地图左上方，反复出现) アプリカント、ディセイバー及杂兵×13(将初期敌人消灭一定程度以后，地图右下方)

[illegible]

第53话 呼唤清晨的人们

胜利条件	敌全灭(击破ゾア，追加击破バルバレーバ/击破ピア)
败北条件	战舰被击沉/オーガン被击坠(追加ジェネシックガオガイガー被击坠)
我方增援	アキト、剖(将バルバレーバ的HP减至一定程度以下后，战舰旁边)
敌方增援	ゾア及杂兵×18(将初期敌人全灭后，地图左上方)

[illegible]

第话 将无法忘却的回忆永记于胸（1周目的最终话）

前半

胜利条件	击破アルムアルクス・フィーニス
败北条件	我方机被击坠
我方增援	ロンド(我方第2回合，地图左上方) 这里只是一周目最终关的前半，新加入的机体到了后半就不能使用了，这点令人十分遗憾……

后半

胜利条件	击破シングライン舰(击坠メカブラック兽人ガルラ/击坠地狱王ゴードン/击坠プロヴィデンスガンダム/击破ヴァルアルム)
败北条件	战舰被击沉/主人公机被击坠
敌方增援	あしゅら男爵、クルーゼ、シングライン及杂兵×12(达成初期胜利条件后，地图上方)



奥钢（地球制）

[illegible]

最终话 向永无止境的未来出航

胜利条件	敌全灭(击破スキエンティア，击破サピエンティア)
败北条件	战舰被击沉/主人公机被击坠
敌方增援	インファレンス(将敌人数量减少至一定程度以后，地图中央) 杂兵×24(将敌兵减少至一定数量以下后，分别出现于地图左上方及右上方) サピエンティア(スキエンティア击破后，地图上方)

[illegible]

支线流程介绍

第9话A 最糟糕的灾难选择

[illegible]

第11话a 魔神相击

[illegible]

第22话A 来自过去的归还者

[illegible]

第33话B VIRGIN FLUSH

[illegible]

第34话B 动摇的思念与小小的决意

[illegible]

第37话B 来自黑暗的侵略者

[illegible]

第38话B 死斗！魔神VS大将军

[illegible]

第44话A 应该回归的Day by Day

[illegible]

[illegible]

第45话A 诞生的恶意

[illegible]

第50话A 静止时的二人

前半

[illegible]

后半

[illegible]

第51话A 燃尽的生命

[illegible]

2周目关卡 在2周目中会追加新的关卡，其中第12话会变为"'舰长'是你！'教授'是谁？"，和一周目相[illegible]大不同，[illegible]方的数量都大大增加。而第13话会变为"友谊的毛皮动物"，用一群可靠的老鼠军团就足以[illegible]扫全部敌人



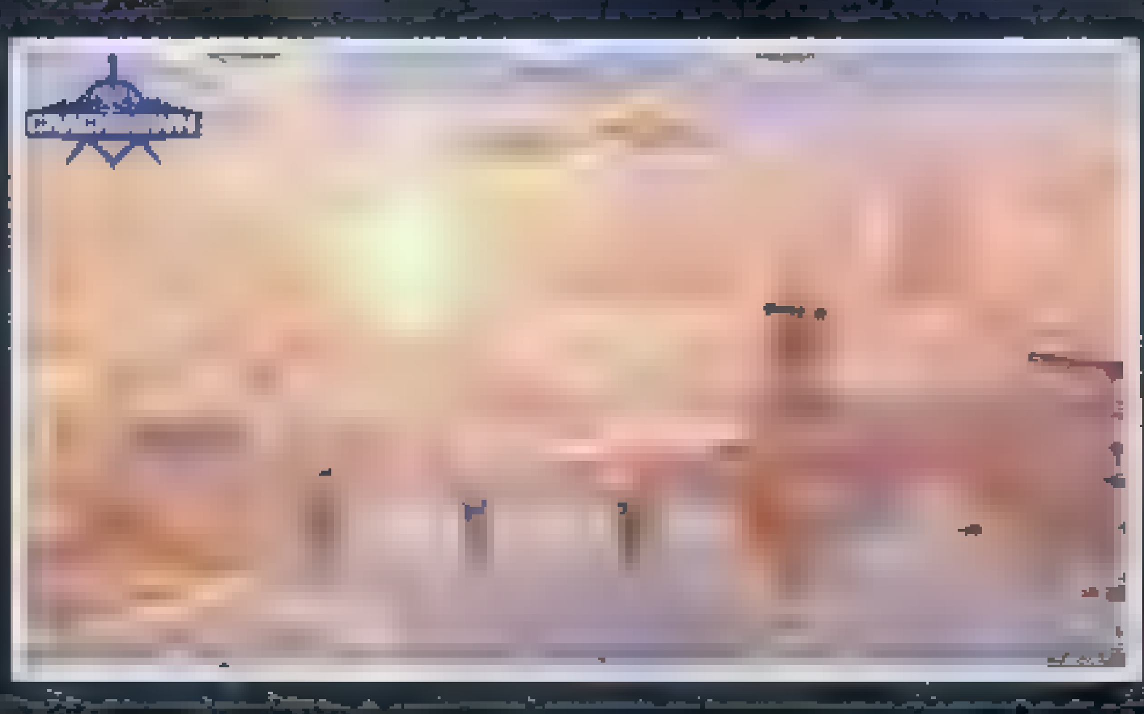
《除暴战警》是由原"《横行霸道(GTA)》系列"的游戏制作人大卫·琼斯独立门户之后开发的一款标榜极度暴力、自由、爽快的大作，尽管玩家很难不把它与《GTA》拿来做对比，但实际上在深入体验过这款游戏之后，你会发现这款游戏与《GTA》还是有很多不同之处的。游戏的进程比较慢热，但随着任务一个个地完成，能力一步步提升，你就会愈发难以罢手，同时游戏的双人合作模式也十分畅快，作为次时代平台上超高自由度的爽快动作游戏，本作推荐给所有拥有X360的玩家！

文 fan　编 多边形　美编 NINA

X360　ACT

城市观光指南

本作的系统相当简单，对于喜欢《GTA》的玩家来说更是得心应手，而且由于本作的全中文化也让系统显得更加容易理解，下面就来说说本作的核心。本作是以反黑为主题，因此你还是别指望如《GTA》那样随意自由地杀人，因为杀一个普通人你所得到的惩罚不光是警察的追杀，更是会降低你的能力。本作共有5种能力，敏捷度、驾驶技巧、爆破威力、力量强度和武器精准度。每个数值的提升方法虽然都不一样，不过每个数值最大4颗星，当每个数值提升到100时该能力增加一颗星，其实也就是所谓的升级系统。下面分别讲述各能力的作用和提升方法。（注意，在帮派背景资料里的教学影片里会清楚地教你怎么运用和提升能力的方法，如果大家还不是太了解可以去看看那些片段，会有不少收获。）



操作列表

按键	步行	交通工具
左摇杆LS	移动　按下为蹲	移动/控制翻滚方向
右摇杆RS	视角移动　按下为跳跃	控制视角 按下为往后观察
十字键	狙击武器按上下为开瞄准镜	—
START	打开菜单	打开菜单
BACK	打开地图	打开地图
A	跳跃	手刹

按键	步行	交通工具
B	近身攻击　拾起物品	按喇叭/开警笛
X	切换武器　拾起武器	—
Y	进入补给点	进入/离开汽车
LB	填装弹药/准星缩小	音乐切换，上一曲
RB	丢手雷　引爆炸弹/准星扩大	音乐切换/下一曲
LT	自动锁定(注)	倒车
RT	射击　投掷物品	加速

注：按住LT后用右摇杆选择攻击部位

成就列表

成就名称(点数)	达成条件
维安总部爆破专家(20)	爆破程度达四星即可
维安总部运动健将(20)	跑步，跳跃达四星即可
维安总部驾车高手(20)	加速，特技达四星即可
维安总部神力超人(20)	近身攻击达四星即可
维安总部高手(20)	武器精准度达四星即可
大师级探员(50)	五种技巧都达四星且都提升到最高即可
撞车达人(15)	驾驶车辆撞死175名帮派份子
攀爬高手(10)	步行至维安总部的最高处
刽子手(15)	使用武器射击杀死500名帮派份子
赤手空拳杀手(15)	赤手空拳或投掷物品杀死150名帮派份子
爆破高手(15)	使用爆炸物杀死500名帮派份子
终极探员(15)	杀死200名帮派份子期间不能死
炸弹好手(20)	使用爆炸物将人炸至空中10秒
炸弹专家(20)	使用爆炸物将车辆炸飞至空中5秒
飞车腾空高手(10)	车辆跳跃至少6秒
飞车跳高高手(10)	驾车飞跃至少35公尺的高度
空中飞人(10)	从维安总部的最高处往下跳入大海
驾车特技(20)	完成前后左右翻滚及远距离跳跃五项特技
寻宝专家(50)	收集3[illegible]0个隐藏球
长跑专家(50)	收集5[illegible]0个敏捷球
劫车王(10)	从帮派份子处抢夺[illegible]台车辆
死亡图腾专家(20)	找到所有死亡图腾档案中的帮派老大
人民曙光专家(40)	找到所有人民曙光档案中的帮派老大
邪互商会专家(50)	找到所有邪互商会档案中的帮派老大
帮派老大杀手(10)	歼灭第一个帮派老大
死亡图腾终结者(10)	铲除所有死亡图腾的成员
人民曙光终结者(10)	杀光所有人民曙光的成员
邪互商会终结者(10)	歼灭所有邪互商会的成员
帮派终结者(50)	歼灭三个帮派中所有成员
威力爆发(20)	60秒内疯狂用各种方法杀敌
第一个补给点(10)	夺回第一个补给点
补给点达人(30)	夺回所有的补给点
空中刺杀(10)	一次跳跃在空中杀五个帮派份子
投掷冠军(10)	投掷手榴弹以外的物品到至少60公尺外
投掷高手(15)	用天文台地球仪杀死15个帮派份子
飞车特技高手(20)	完成所有飞车特技
连锁爆破专家(10)	60秒内引爆100个爆炸物
最佳同伴(10)	在合作模式中完成第一项任务
最佳拍档(40)	在合作模式中完成所有任务
终极车[illegible]战(30)	完成14[illegible]车[illegible]挑战赛
高空飞[illegible](30)	完成12[illegible]挑战赛
限时驾车特技(20)	60[illegible]内完成6[illegible]特技
向前翻滚(20)	飞车特技中驾车连续向前翻滚两次

Microsoft Game Studios. All Rights Reserved.
www.pluntoo.cn

以暴制暴，是惟一的生存法则！

敏捷度

影响移动速度，跳跃高度，高处落下后的减少HP损耗。最常用的能力，也是必须提升的重要能力。提升方法——多跳，得到敏捷球(绿色)和隐藏球(紫色)会提升，得到特定高楼的敏捷球还可以大幅提升！此外在很高的地方攻击地上的杂兵也可以提升。绿色的光柱是楼顶挑战赛，也是我们提升敏捷度的方法之一。当我们的敏捷度达到一定要求的时候可以去完成楼顶挑战赛，可以大幅提升。本作共有12个楼顶挑战赛，这些比赛的成绩还可以进行网络排名，让我们自己来创造最佳的挑战成绩吧！

武器精准度

影响武器的射击准确性，射击前用瞄准会看到准心慢慢聚拢，精确度越高聚拢的速度越快，对于各部位的射击也越精准。如4级控制力，在瞄准头的情况下很容易爆头！按LT瞄准后可以用右摇杆选择攻击部位，分为身体，头，左右手和脚。提升方法很简单，用枪在瞄准的情况杀死杂兵就会得到。算是最好提升的一项能力。(注意：当技能练满为"—"时用该项能力杀普通人就不会扣了，而且全部练满还可以解开几个成就！)

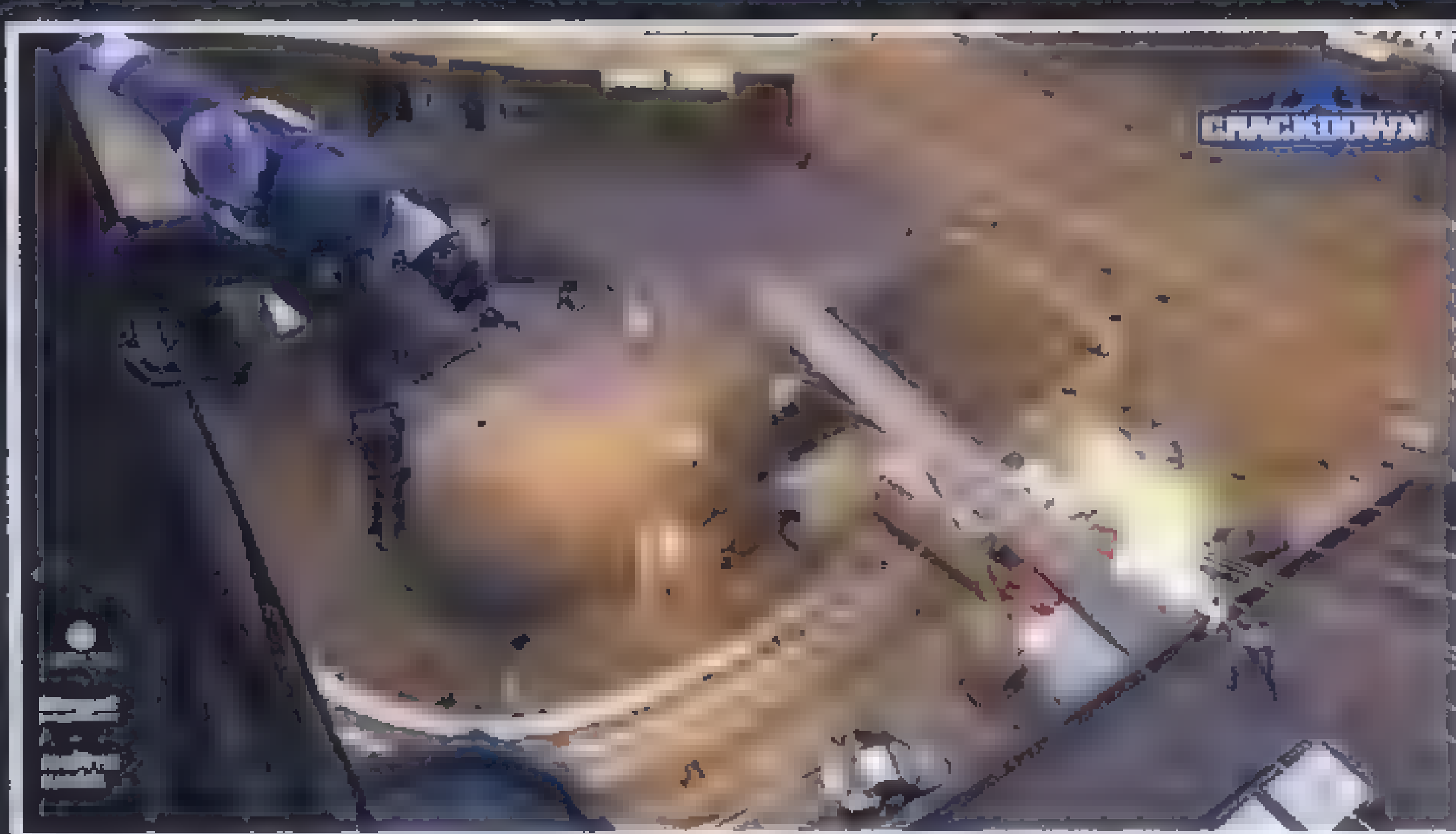
驾驶技巧

顾名思义，开车就会提升的能力，影响开车的速度，车辆的控制力，空中翻腾力，碰撞力，以及车辆耐久力。提升方法，开车进行空中飞跃，飞得越高越远，提升得越多，因此找落差大的地方和车速快的车就是提升驾驶能力的最佳手段。4轮车的空中翻腾也可以提升能力，那些空中的光环就是特技表演的地方，可以大幅提升能力。此外城镇里还有14个街头赛车挑战赛(紫色光柱)，和楼顶挑战赛一样可以大幅提升还会出现排名！值得注意的是撞死了路人就会扣能力，所以大家开车的时候还是小心点。一开始还是少开车，等到无人的地方多练练后再出山吧！当驾驶能力达到4级的时候开维安总部的跑车按B键可以射击，开4驱按B键可以跳跃，开卡车按B键可以加速。相当地爽快！

上面的五项能力就是本作的全新升级系统了，此外本作还有和《GTA》一样的设定，攻击路人会遭到警察的追击，这时画面右上出现的图标会表示你被追击的情况，此外多杀该地的黑帮也会出现另一个图标，杀得越多越容易引来更强的黑帮杀手！最糟的情况就是图标填满，黑帮完全追杀状态，这时小地图上基本都是红点，并且走到哪跟到哪！不过好在本作在这个系统上给了玩家很大的空间，只要在一个安全的地方站一会就会消除追击状态。本作还有一个非常方便的系统，当抢回补给点后就可以在抢回的多个补给点之间传送，还可以在补给点更换武器和补充弹药，值得注意的是你所没有的武器需要在抢回补给点后才会收录到补给点，以后才可以随时更换，所以一开始看到新武器就要拿到补给点去储存，这样你的补给点才会有更多更好的武器供你选择！补给点在大地图上可以随时查看，一般在高楼上显示橙色的光柱就是补给点了，一开始补给点要优先抢占，每到一个城市可以先去将该地的所有补给点占领，再去消灭各地的BOSS。

爆破威力

影响手榴弹，火箭筒等爆炸武器的威力和范围。提升方法，用爆炸性武器炸死杂兵。这个能力一开始不太好提升，手榴弹威力低，杂兵看到就躲开了。不过一旦将能力提升到最高威力将非常突出。一开始多扔手榴弹是惟一方法，到了第二城市后就会出现火箭筒，这时爆破威力才显得比较好提升，当有追踪火箭筒时，这个能力就相当好提升了。可以找一个杂兵多的补给点，不停轰，直到黑帮杀手出现，这时就随意地炸吧，一会就能提升很多，炸死了路人也会扣能力，不过这种情况下炸死了也无所谓，这样提升肯定比扣的快，而且没有弹药也可以去补给点，如果运用得当还可以解开不少的相关成就！



力量强度

影响近身攻击的威力，举起重物的重量和投掷距离，提升一级还会多一格保护HP。提升方法——近身攻击，提升起来没有难度。提升到3星可以搬车之类的大型物品了！同样的别攻击到路人会扣的，力量练到了4级还是非常强悍，普通杂兵都是一下减一条HP槽。在没有多少弹药的情况往往是克敌制胜的关键。

城市除暴指南

本作主线任务的出现方法有两种，在城镇游荡一定时间，或者自己去黑帮头目所在地附近，就可以接到任务通知，接到任务后地图上会出现显示黑帮头目的位置图标，随着接近的程度图标会出现不同颜色的反应，红色为非常接近，黄色为接近，白色为远，顺着图标就可找到并消灭黑帮头目，此外接到通知后的黑帮头目都可以在地图里查询相关位置，由于每个组织都有7名头目，所以也可以将本作看成一共有21个主线任务，接到的任务没有先后，地点也都是固定的，因此我们大可以随意地在地图上收集多达500个的敏捷球(绿色)，以及300个隐藏球(紫色)，然后主线任务就会自己找上你了，关于这两种球，敏捷球是增加敏捷度的，要优先找寻，一般都出现在屋顶上，很好发现，而隐藏球一般都在很隐蔽的地方如两个高楼中间的狭窄过道，桥的下方，细长的钢丝上方等等。

此外需要提醒大家的胜率预测是本作的一个小系统，当出现了该头目资料后，再去头目所在地附近就会出现胜率预测，胜率是用百分比表示，虽然不是很准确不过也可以清楚的知道哪些头目强，哪些头目弱，而且消灭一部分头目后对于胜率也是有影响的，举例说明，我刚到邪互商会时发现了王会长的资料，然后走到附近提示胜率为10%左右，然后我再将该地黑帮除王会长以外的头目全灭掉，这时再去胜率提高到了40%左右！虽然还没过半，不过这个胜率一定程度上也是看你的操作，操作好的人胜率低一点也是可以胜利的！因此大家看到胜率太低的可以采取循序渐进的方法挑战，另外随着你的驾驶技巧的上升，维安总部车库里的车也会变形，三种车型会越来越强，这可是那些抢来的车所无法比拟的，到了后期开这些车去完成任务事半功倍，当然前提是你驾驶技巧等级够高。

除暴数字 游戏中的人物造型多达175种，而可供玩家选择的角色在能力提升后，外形也会发生变化。

死亡图腾

1 肌肉阿维兹

本关在补给点“社会福利处”左边。BOSS阿维兹在最下面的海边，到处都是狙击手，在阿维兹身边还有火箭筒保镖，相当麻烦，不过你也可以将周边的狙击手干掉捡狙击枪去消灭阿维兹的保镖！也可以从正上方往下扔手榴弹，活活炸死阿维兹。总的来说本关的地形对我方很有优势，比较轻松的一关。

2 妖女桑琪斯

本关在补给点“社会福利处”右边。本关杂兵相当多，可以说满大街到处都是，还有很多狙击手，要小心。BOSS就在中间最上面的地方，也是一个狙击手。他没有带保镖，可以从外墙跳上去解决，也可以进入大楼爬楼梯上去，不过反正补给点非常近，本关大可以随心所欲的战斗！

3 帐务马提斯

本关在补给点“山坡住宅区”附近。也是一个比较简单的任务，BOSS马提斯在中间的楼顶上，有两个保镖，本关不管是火力还是敌兵都不算多，注意手榴弹就可以轻松过关。一般还是避开正门从后面进入，这样杂兵相对来说会少很多，这个BOSS也是比较轻松的一关。

4 教父贾西亚

死亡图腾的老大。他在左上地图最左边突出的地方，补给点“贾西亚所在位置”左边，那里是他的别墅。杂兵相当多，地形相对前几个场地也复杂了不少，惟一的方法就是逐一消灭后前进，路上最好用来复枪战斗，不但威力大范围也广，而且杂兵大多也是来复枪，补充弹药会很轻松！跟着地图上的点走吧，来到最中间的房间，BOSS就在里面，可以先扔手榴弹进去，再将他的保镖消灭掉，之后就是小心BOSS的火力了，BOSS的攻击还算强劲，最好用机枪类武器这样可以对其造成不小的硬直，如果他在屋里不出来就可以在屋外扫他，当然要说快的话还是冲进去用脚吧！





5 毒虫基维拉

本关在补给点“景观大厦”附近。是一个夜总会场地，敌兵不多，一般两三个一组出现，从左右走都没有问题，BOSS在中间的阳台上，随后就会转到地下的停车场里。那里杂兵会开车阻挠你，因此还是在阳台上的时候快速解决，对着阳台扔手榴弹吧，其实此毒枭比起拿狙击枪的妖女还要好对付！

6 军火刚萨雷

本关在补给点“410电台”上方。山中有很多狙击手，BOSS也是狙击手，不过杂兵并不多，因此也算好解决的一个对手，BOSS在最里面的灯台上，打掉一定的HP就躲在里面不出来，因此还是跳上去近身攻击可以更快地消灭这家伙。注意本关有很多爆炸物要么就打掉要么就躲开，不然在你身边引爆可不是好玩的。

7 黑手迪亚兹

本关在左上边的大陆，补给点“410电台”下面的大车库。本关敌兵众多，且大多是来复和机枪，千万小心不要直接下到车库里，在上面平台清理杂兵才是最稳妥的方法。下到车库里敌兵就会开车来撞你，大卡车皮又十分厚，好在BOSS的能力不强，小心躲过手榴弹就可以轻松搞定。如果他将门关住的话可以扔手榴弹进去，他就基本上没多少HP了。

到这里死亡图腾的七个头目已经全部消灭，这时会收到消息，在游乐场里有大量的死亡图腾余党聚集，在小地图上显示为各组织颜色的五星，也就是死亡图腾是黄色五星，人民曙光是红色五星，邪互商会是白色五星。死亡图腾在游乐场的余党并不多，很快就可以清理掉。消灭完余党后死亡图腾正式灭亡，一个版图的七个头目任务完成，这时整个左边大陆就不会再出现帮派份子了。不过你还是有机会看到他们出现在其他大陆，而且会和其他帮派火拼，如果他们看到你的话就都会攻击你了。

人民曙光

灭了死亡图腾后，我们就可以驾车来到地图右下的区域了，这里是人民曙光的黑势力范围。从最下面的那条路开车直线走过来就会遇到一个补给点“仓库”，在其下方就是恶狼高力克的地盘。虽然一开始也可以找之前就通知你的白狸葛祖娜，不过其实都差不多，我是先灭的恶狼高力克。这里建议可以先去恶狼高力克第二个平台里刷一把重机枪，也就是800发子弹的HMG－90机枪，这把枪威力不俗，有它的话打杂兵会非常轻松！

1 白狸葛祖娜

本关在补给点“麦克辛拱门”附近的天文台里，夺回补给点就从楼顶开始攻击吧。本关有相当多的狙击手，葛祖娜更是用火箭筒攻击。先清掉周围的狙击手，然后在往下小心的干掉葛祖娜。由于这个地图本来就有许多杂兵，四处的屋顶可能都有4个以上的杂兵，因此要注意优先清理掉，否则将很难控制场面，容易死得不明不白。

2 飞鹰毕拉哥

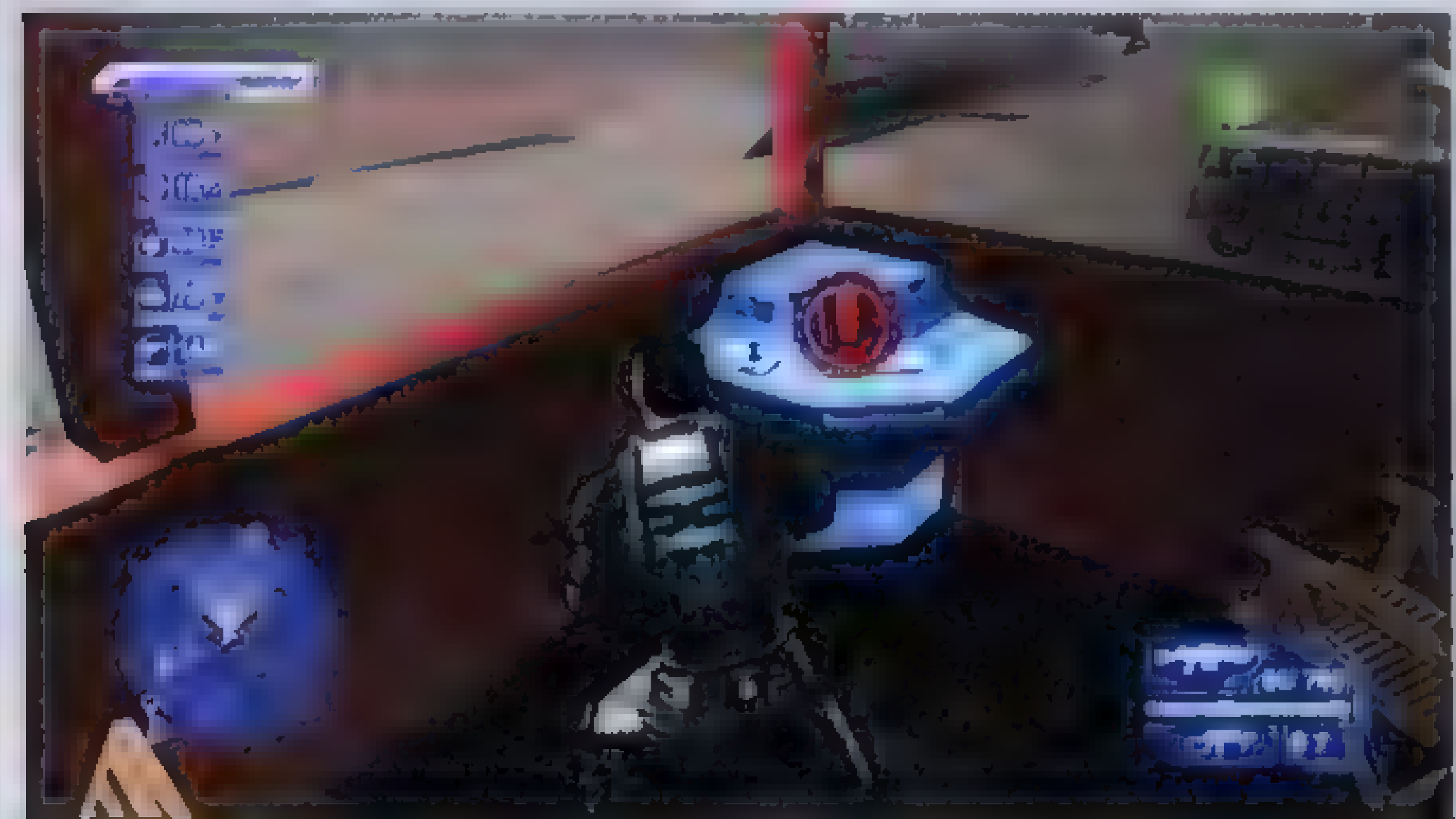
本关在补给点“高能电厂”附近，是一个大型加油站，BOSS就在加油站中间的长方形屋子里。本关难度不小，不但有无数的狙击手，BOSS和杂兵也尤其的凶猛。BOSS是边跑边攻击型，不但跑得快，攻击杀伤力也相当强，而由于敌方都是狙击枪和步枪，狙击枪无法远处攻击完全封闭的室内场地，而步枪的威力实在是小。在你还没有灭掉BOSS前估计你先挂了。打他只有先保留强力且子弹充足的武器，然后用步枪或狙击枪开路，杀了杂兵再用准备的强力武器和BOSS硬来。如果追上了BOSS拦上两侧将更加有效。



除暴数字 整个游戏地图的面积相当于现实中10平方公里的面积，而其中高速公路则相当于现实4.5英里的长度。

3 人蛇米哈洛

本关在补给点"仓库"的左边，那艘巨大的油轮！此关难度不低，相当多的杂兵，而且基本等于无限。上船前要先去屋子里打开一个开关，在画面中显示红色感叹号的地方就是开关所在地(下图)。还算好找。本关主要是稳，一开始的集装箱码头左右都有一个火箭筒兵，可以从最左边的路线绕过他们上到船的另一边再从那进到屋子里打开开关，这时会出现大量的杂兵，这些杂兵攻击力很强，基本上3个一起攻击你很快就挂掉了。来到地图的最左下角，一个斜坡，杂兵不会过来，就在远处一个个的消灭掉，没了HP就到斜坡下面休息，清完一波攻势后赶快上船，船上有大量杂兵。在船下面很难消灭，最好上去和他们周旋。将上方平台的杂兵灭掉后基本就没什么问题了，集装箱里有些杂兵会突然出现，要小心。船的最上部就是BOSS米哈洛的所在地了，两边各有一个火箭筒兵！跳起来一个个的解决吧！米哈洛很垃圾，不进门的时候他会站在中间不动，先扔手榴弹，然后冲上次将一梭子弹全送给他吧！



4 猎狐尤力夫

本关在补给点"麦克辛拱门"的上方，过海后不久即可到达。本关难度其实不大，要注意的敌人有狙击手和手榴弹杂兵，不过本关的BOSS是看得见打不到！有三个开关要去开启，画面中出现了红色感叹号就是要开启的开关，室外的桥中间有一个，然后从桥一直走到室内中间层有一个，这层楼顶上还有一个。破坏三个后BOSS就被逼到了楼顶，保镖都很会扔手榴弹，远远消灭后轻松搞定BOSS吧。本关即使不挂掉也要耽搁相当长的时间找开关，而且由于临近马路，有无限的杂兵支援，虽然总体上难度不高，但要小心各处的爆炸物才是关键。

5 恶狼高力克

本关在补给点"仓库"的下方海中，也就是地图最下面的地方。本关的杂兵都有2条以上的HP，而且多是6个以上的杂兵群体向你攻击，难度提升了不少。打的时候要注意，这个家伙在海中间，途中有三个大平台，第一个平台兵力基本无限，可以无视直接游过去，第二个也同样无视，游到第三个正下方后就要运用跳跃逐渐的到达高力克所在的最高点了，此处最好有2级以上跳跃，否则跳起来会非常麻烦！有了2级跳跃，可以直接跳过很多麻烦的平台。之后将有许多的杂兵，最好用他们的武器，这样才会有无限的弹药，多注意手榴弹，杂兵的手榴弹很频繁！不过现在我们的实力也不至于一下死，注意下就好了。在看到高力克的地方有个火箭筒兵，要优先消灭，之后跳到最高点和高力克单挑吧，我想这时候就是拳打脚踢也可以将高力克轻松消灭了。

6 红蝎罗曼娜

本关在补给点"高能电厂"上方，过海后中间泥土颜色的区域。火箭筒兵充斥在各屋顶上，千万注意。此外很多房子的4人小队都是无限的，行动要迅速。来到环形山带到处都是导弹弹头，很多杂兵会扔向你，不管了，找个高处的地方打吧。清理后来到环型山最里面的山洞，有很多导弹，直接扔几个手榴弹可以炸掉不少杂兵。把女罗曼娜就在里面，比较好对付，需要注意的是里面有几个火箭筒兵。

7 黑熊拉波尼

同样是在海面上单独的一块，补给点"仓库"附近，地图最右边的地方！这里路上的杂兵很会扔手榴弹，相当麻烦，远处找准位置消灭掉吧！进入基地后就好多了，虽然基地里杂兵相当多，不过到处都是爆炸物，攻击爆炸物就可以灭掉大半的杂兵！之后最好来到右边那个高层塔里，在最上面应该就可以看见拉波尼了，一边跳一边消灭拉波尼吧！千万别正面冲击，不但危险系数大，而且他面前的地方杂兵也是无限刷的。掌握好攻击节奏可以轻松在塔上屈死拉波尼！如果他没有出现在下面，而是躲在了石头后面的话建议从右边绕过去消灭掉，在拉波尼周围有很多爆炸物，从旁边过去就得快速的消灭他了。

消灭完该区域的七个头目后，在广场会出现剿灭余党任务，和死亡图腾一样，赶过去灭了他们维安总部就控制了该地区。这次是在大广场，如果以前来过就知道这里到处是敌兵并且杀也杀不完！广场的情况很乱，有很多无辜的人在跑来跑去，很影响攻击，敌人火力也比较猛，不太好近身，只有等警察过来，然后让他们吸引火力再慢慢消灭，用狙击枪也是好办法，总的来说战斗难度不大，就是路人比较麻烦，如果让警察也攻击你就不太好了，消灭完后就向下一个城市进发吧。

邪互商会



最后的右上大陆，被中国的邪互商会控制，是名副其实的大黑帮，不但城里到处贴着邪互的大海报，此地连警察也相当少，这里高楼林立，如果敏捷度不够很多补给点都不好拿，建议敏捷度至少3级以上再来，该地区最高的两栋楼里有最强的两个BOSS，非常醒目一看就知道他们在哪，而本关的马路上还会刷出如《生化危机》里的猎杀者，可以说这里相当的复杂，不过为了最后的胜利，我们是必须要清理这片大陆的！



&3DM-SMV



1 丁婆

本关在补给点“超智慧中心”的左边，地方不大，可以说走过来一会就可以找到BOSS，不过本关的敌兵相当多，到处都是，而且到处都是不断出现的杂兵！我们要做的就是从中间直接杀进去，别走里面那条道，狙击手多，要从马路外过去，虽然进BOSS点门口处的人多，不过多扔几个手榴弹就可以清理了。BOSS老太婆就冲上去踢吧，这里刷兵相当快，多打一会就又会刷得到处都是了，还是争取时间见缝插针地去挑战BOSS吧。

2 车南克博士

本关在补给点“康福提公司”的左边。周边很多建筑都会无限出杂兵，因此还是快速的进到中间最大的圆顶建筑里吧。虽然小地图上会显示建筑里有很多杂兵，不过不用怕，里面没多少拿枪的杂兵，这里的主要对手是生化改造的超级士兵掠食者，和《生化危机》里的一样见人就攻击，当然敌我双方都是攻击对象，打它时来上两脚就OK了。从边上楼梯上去一直走来到顶楼就可以找到博士。由于他的保镖有4个，因此难度还是不小的，如果有连锁炸弹的话往里面扔几个会非常有效。博士不算厉害，轻松消灭后就可以出去了。

3 方凝

本关在补给点“超智慧中心”的正下方。BOSS躲在透明球状建筑里，这里的杂兵大多用连锁炸弹，威力非常大，会炸很多次，记得取得后带回去记录。在外面将几个保镖清理后再去和BOSS单挑吧，相对来说本关难度不大，弹药充足的情况下很快就可以解决。

4 王会长

本关在补给点“史崔皮咖啡馆”附近，那栋红边的最高的大厦。从建筑的两面有小门可以进去。值得注意的是进去的门有时候会关闭，关闭的时候将那个带黄色感叹号的开关炸开就可以来门了。当然如果你先将科维尔上校搞定，那门开的时候就会更长。趁这时候冲进去吧，一开始的几层虽然兵不多，不过头上有炸弹，走过就爆。这里敌兵比较散，可以考虑直接冲上去。通过三层后来到展览馆，继续往上，这里的地形有些复杂，很多地方都要多看看该怎么走，这里杂兵不会刷，小心的清理吧。最后有个地方需要跳上柱子通过。之后上到一个有很多圆柱的大厅，先清理杂兵，之后需要踩着墙上的灯上二层，上面有杂兵，快速清理吧，一路走到最上层后跳到圆柱顶会看到一个很小的过道，跳上去来到有些中日风格的房间里！这里杂兵不多，清理后上楼，此时可以注意弹药，上去天台就是最后的BOSS了。这里分两层，王会长所在地要4级跳跃才可以上去，如果没有就要小心，先一个个清理他的四个保镖，注意下面房间有两个门会无限刷杂兵，在楼上的时候还得注意下面的情况，否则很快就会挂掉。这里经常看到4 个保镖一起扔手榴弹，很壮观，消灭4个保镖又清理了杂兵后就可以站在塔上和王会长做最后的战斗了。在只有3级跳时建议先攻击脚，让他失去战斗力，如果恢复就再攻击之，适当地往上扔手榴弹也是好方法，速度一定要快，否则下面杂兵出现了打你也是很麻烦的，如果实在太多就硬抗一会儿，王会长最后也是逃不过一死！当然如果有4级跳就好办了，建议从两边跳上王会长所在地，然后再拳脚攻击，注意别把他打下来了，就在上面消灭他吧，下面的杂兵可以无视，相对稳妥的打法。

5 科维尔上校

本关在补给点“史崔皮咖啡馆”附近，他就在王会长对面的大楼，一般出现王会长信息后他的信息就会出现。相当有难度的一关，可以理解为倒数第二关。杂兵基本一直会出现，什么武器都有。地形不复杂不过却要走一段时间，因为BOSS在最顶上。多用手榴弹吧，这是最快速的杀伤武器，而且这里的杂兵也不缺这些弹药的补充。一开始进大楼最好冲进去，到了电梯里就好了，之后是环形的楼层，各楼层都有很多杂兵把守，可以选择冲上去，也可以边清边走。冲到最上清掉最上层的兵，再从室外的地方往上跳，要注意两边都有杂兵，而且还有爆炸物，如果被炸死或是炸到楼下就又得再来一次了。之后的路很简单往中间跳即可，最上层的小房间BOSS就在那里，在外面不停地扔手榴弹吧，之后他们就剩不了多少HP了，逐一灭之。

6 奥克里公馆

本关在补给点“住宅大楼”右上方，从地下道过去。中途杂兵不多，慢慢清过去，只有一条路。来到最上层，这里非常不好打，敌人是无限的长效来复枪手，攻击力很强，而且会快速无限地出现杂兵，你还没打几个就又刷了，经常打得到处是弹孔！惟一的方法就是快速灭掉初期左右位置的上下四个敌人，然后跳到中间再跑跳到BOSS所在的地方，这里要3级以上的敏捷度才可以跳上去。在下面打是不明智的，不但有杂兵放枪，BOSS所在的地方中间有防弹玻璃，他被减掉一定HP后还会躲在防弹玻璃后面回血。因此只有跳到上面才可以快速的消灭他。一跳上去就迅速躲到防弹玻璃后面，这样就行成了你和BOSS单挑的局面，冲上去几脚就能把他挂掉，然后在上面慢慢清理下面那些烦人的杂兵。



暴暴数字 游戏中车辆设定最为丰富，总共有54种普通车辆造型，3种可变形特殊车辆以及263种可破坏车辆部件。

17. 雷兹尼教官

本关在补给点“超智慧中心”的上方，也就是那个有三座桥相连的圆形建筑里。杂兵不多，基本可以一路杀过去，注意火箭筒兵，顺着楼梯上到里面的楼里就是BOSS的所在了。BOSS和保镖的火力很猛，而且比较分散不太好对付，好在他们在楼上，杀一两人就到下层来休息，反复即可。总体上说本关比较简单，基本不用担心武器弹药问题，过了几个火箭筒兵也就没什么威胁了。

全部头目灭掉后，在补给点“康福提公司”那就会有余党歼灭战，很多的余党，而且还有很多狙击和火箭筒！不过好在我们也就在补给点处，拿起火箭筒轰吧！之后消灭完后就成功完成了所有的主线任务，之后还有一个结尾的动画，不过游戏依然可以继续！再读取记录会多出和平模式和除暴模式，和平模式里没有黑帮，可以较好的寻找敏捷球和隐藏球以及完成各个比赛，除暴模式自然就是有黑帮了，不过各个头目的建筑还是被警察控制的，这个模式下适合完成各种奇怪的成就以及将五项能力全练满。

城市收集指南



玩完了主线的21个任务，我们还有什么可玩呢？任务是没有了，不过收集却还没有结束，多达500个敏捷球和300个隐藏球还需要我们去寻找，而对于X360来说更重要的还是那1000点的成就，《除暴战警》目前只有900点成就，因为成就都是中文的所以我就不多解释什么了，而大多数成就拿法又非常明显，虽然相当的累，如全能力练满，找齐所有球，完成所有特技以及那些赛车和跳高比赛，这些都是看起来简单玩起来麻烦的成就，而这里要说的是针对其中比较麻烦的成就说说我的完成方法，有些成就简单来说需要一个前提条件，那就是将通缉值提升满，也就是右边的图标加满，多杀帮派份子可以快速升级，之后帮派杀手就会成群的到来，这时特别是限时的一些成就就更好可以解锁，另外这个方法也是提升驾驶技巧，爆破威力，力量强度和武器精准度的最佳途径。

飞车跳高高手

在补给点“贾西亚所在位置”可以达成。在这里有个下面就是海和桥的位置，用维安总部的四驱车快速地跳到海里就可以完成了。注意从维安总部到这里可以从总部3区过桥来到补给点最快。

飞车腾空高手、飞车特技和向前翻滚

在第二区第六个BOSS红蝎罗曼娜的地方，从总部过2区之后就是这附近。在BOSS的地方往外直开过去就可以了，飞车特技还要前后左右各一次，跳得好向前翻两次是没有问题的。

炸弹好手和炸弹专家

炸弹好手用追尾火箭筒，对着黑帮轰，炸上天后继续对着最高的轰就可以了。炸弹专家多找一些车放到一起，然后一起引爆，之后步骤同前。

威力爆发

这个成就有比较讨巧的方法完成，只要帮派杀手出现就很容易达成，惟一值得一提的是射穿20个帮派份子车辆轮胎的次成就。具体方法也很简单，在死亡图腾地区毒虫基维拉的停车场和黑手迪亚兹的车库里找五辆车来打轮胎就可以了！

劫车王

抢正在开的帮派车辆，找起来相对比较麻烦，可以用通缉满后杀手到来的那段时间抢车。

空中刺杀

用火箭筒轻松完成。

攀爬高手和空中飞人

跳上维安总部最高的地方，然后跳到海里，就可以解这两个成就，注意跳到海里是不会掉HP的。

投掷高手

在人民曙光地区的第一个BOSS白狸葛祖娜的场地里，也就是天文台，将下面的座子踢掉就可以拿到地球仪。

限时驾车特技

在第一城市最下面的沙滩，那些小房子的斜面就是最好的特技平台。

连锁爆破

第一个城市最下面的海滩，有一边全是木房子的地方和最下面的塔周围全是油桶，而且是连锁爆炸的，只要引爆一个就爆一片。先去塔炸然后去全是木屋那，全部引爆后可以再去前面的那个地方又刷出来了，再引爆一次就可以解锁。

城市里的14个赛车和12个跳高比赛都是考人耐性的，需要大家熟悉车辆和地形，在这里就不多说了，下面再谈谈本作的练习赛，其实就是BOSS挑战赛，每个BOSS都可以选择挑战，有时间限制，看谁可以在最短的时间能战胜BOSS，武器方面只要你已经获得的都可以选择使用，这里主要是考验速度，而我们就可以用些另类的挑战方法了，比如王会长那一关世界排名第一的成绩从楼下开始到结束仅用了5秒左右，正常情况下一次不死直接跑到顶楼起码都得1分多钟的时间，还是不出错且快速的情况下，当然很明显这5秒的成绩就不是正常的游戏方式了，简单来说这5秒的时间应该是用了那个场地贴图出错的BUG，其实是光驱读盘出现了问题，导致一部分或所有场景消失，然后就看到王会长从天降摔死了，我也遇到过这样的情况，这5秒大概也就是在反复读盘导致的这种情况下完成的，虽然挑战是比较快了，不过对于主机却有些损伤，不建议大家使用这方法，当然哪天你运气好了，一开机进入练习赛就出现这情况，那就该恭喜你了，练习赛很有意思，推荐大家多多挑战，追求瞬杀的感觉真的很爽快！好了，说了这么多，本作也基本上也研究得差不多了，作为次时代的游戏，本作依然存在着不少的缺点，如玩多了会头晕，车辆显得比较鸡肋，任务非常之少，隐藏要素基本是零等等，作为一款尝试性的作品我们也不需要对其要求太高，毕竟这次的作品依然是非常优秀，只是期待其后的作品可以带给我们更大的感动，最后还是预祝大家游戏愉快！（右图为全地图一览，其中红色打叉的地点就是各个BOSS所在的地方）



除暴数字 游戏中人物对话超过25000条，而歌曲音乐也超过了100首。



透解

文 阳光育成计划学员 积木　美编 anubis

莱顿教授与不可思议的小镇　LEVEL-5　AVG

NDS

レイトン教授と不思議な町

这是一个把谜题融入故事中的新型冒险解谜文字游戏，谜题共有135个，还可利用Wi-Fi网络增加新的谜题，内容丰富多样，NDS的触摸屏功能使解谜变得更加轻松有趣。知名演员大泉洋和堀北真希分别为两位主角莱顿和卢克配音更是一大亮点，更有能登麻美子等声优坐阵，让我们一起来解开小镇之谜吧~！

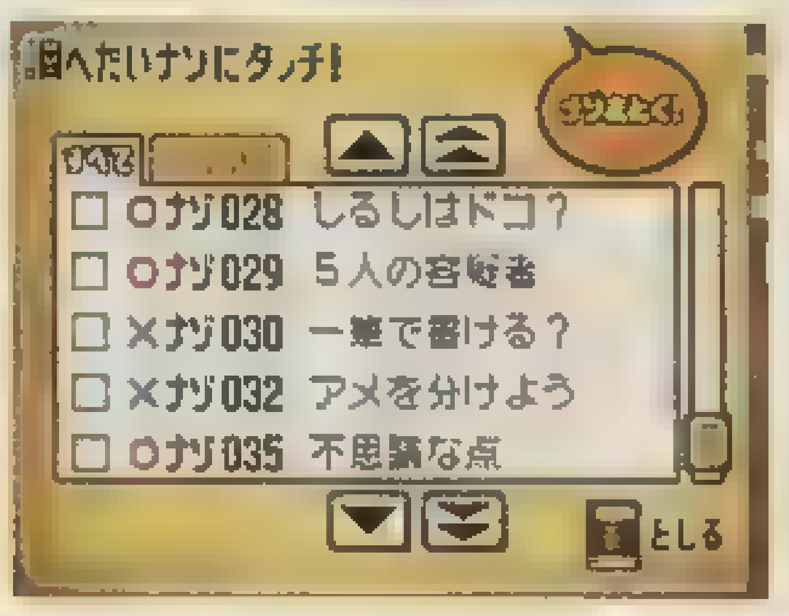
不可思议小镇侦探指南

莱顿教授的皮箱

可以查看故事进程的内容及任务。

记录着故事内容中的小镇之谜。

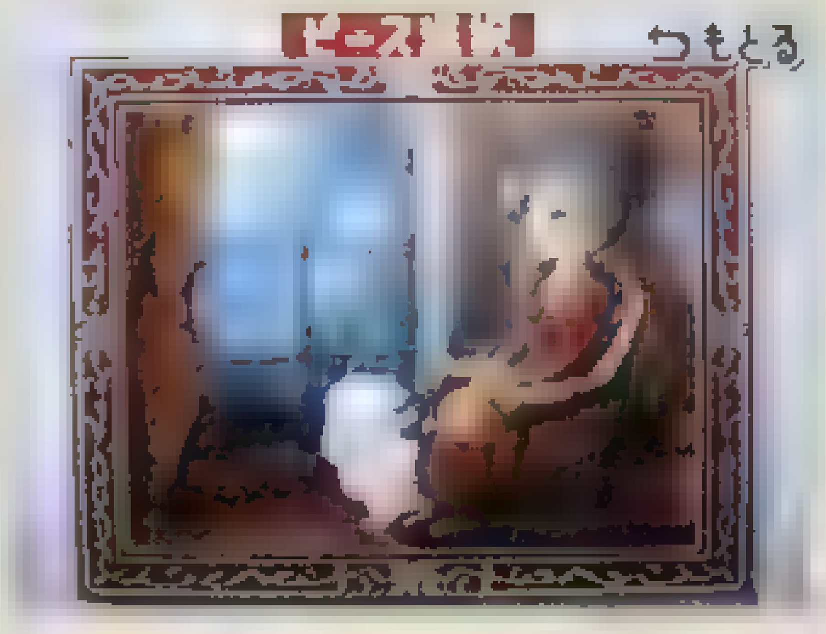
可以查看已经找出来的谜题，已经解开的用"○"表示，尚未解开的用"×"表示。



■めいが

解开某些谜题会取得"名画のピース"，把名画のピース拼成一幅画后，"レイトンからの挑战状"菜单里追加"艺术のセンスに长ける者の部屋"，新增谜题127～129。

解开某些谜题会取得家具，根据莱顿和卢克的爱好分别放置到他们的房间里。"レイトンからの挑战状"菜单里追加「人の心を捉えられる者の部屋」，新增谜题124～126。らの挑战状"菜单里追加"人の心を捉えられる者の部屋"。



解开某些谜题会取得零件，只需点击零件就会自动拼装。机械狗拼装完成后帮它起个名字，它有时还会出现在游戏画面当中。回到标题菜单的"ひみつのモード"中，"レイトンからの挑战状"菜单里追加"新しい命を生み出した者の部屋"，新增谜题121～123。

家具摆设	
莱顿	アレンの像、アンモナイト、圆椅子、花瓶、壁挂け时计、观叶植物、木のテーブル、木のベット、豪华な敷物、ソファ、タンス、蓄音机、ティーカップ、ティーポット、ナゾのボトル、花束、帽子挂け、立派な绘
卢克	青いベッド、椅子、木の机、世界地图、白いカーペット、地球仪、テレビ、バイオリン、本棚、本の山、ぬいぐるみ、ランプ

提示金币

在画面上仔细搜索一些木桶、电灯、窗户、地面等等时，会得到一些"提示金币"，在解答部分难度高的谜题时可以使用"提示金币"获得答案的提示，答案的提示一共有三个。不过"提示金币"的数量有限，应慎重使用。

收集档案

シークレットファイル

通关后开启的模式，可以查看角色资料、CG、音乐、角色对话，还可以观看动画。"不思议な町のかくし扉"里，可输入尚未发售的续作《莱顿教授与恶魔之箱》中的密码，内容不明。

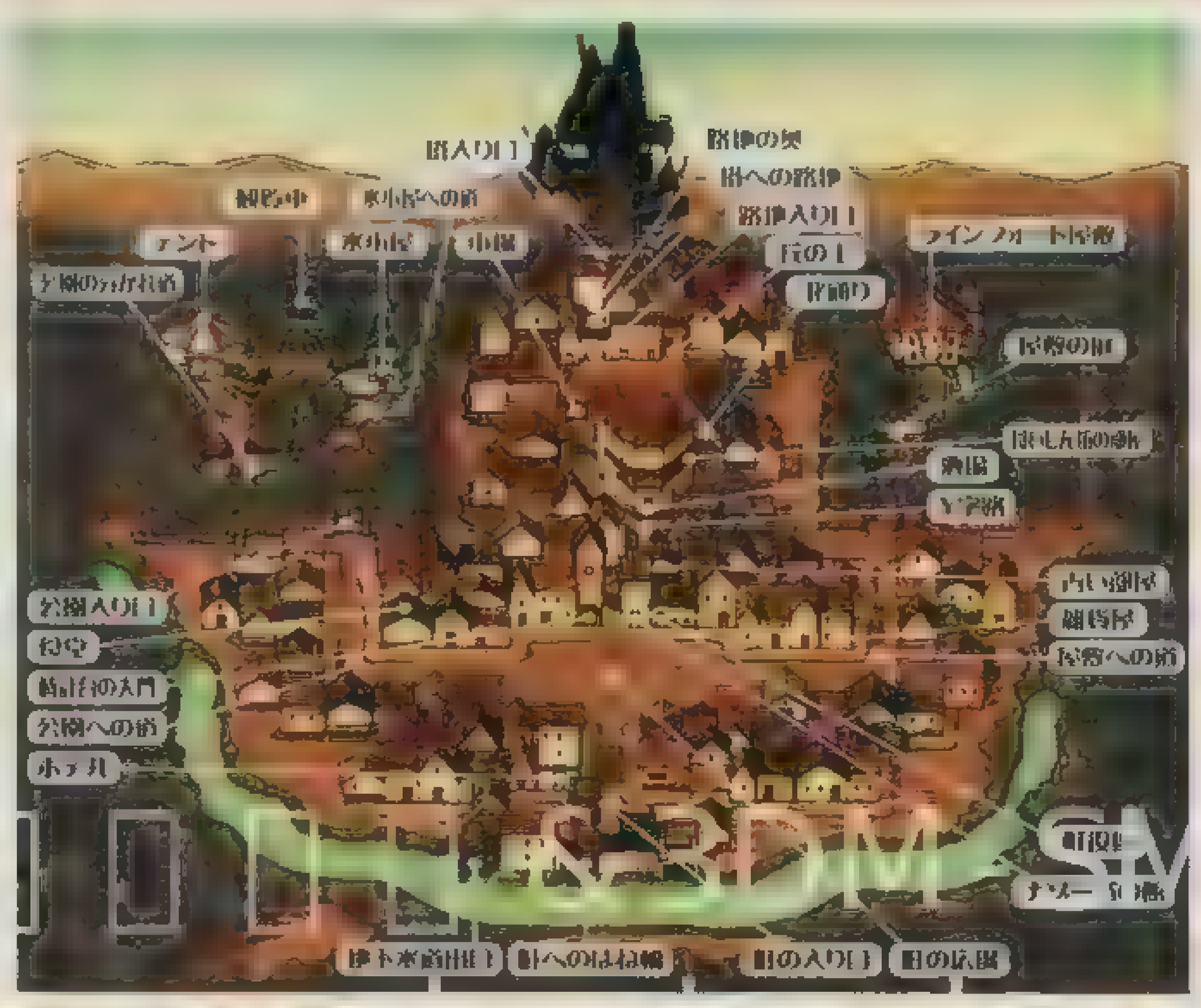
全谜题制霸流程

游戏的流程比较简单，基本是按照故事中穿插谜题的方式进行的。谜题的内容丰富多样，有不少传统的经典谜题，就像是摆火柴图型、华容道等等，还有不少脑筋急转弯之类的谜题，包括到数学、逻辑推理、生活常识、创造力等能力，NDS的触摸屏功能使解谜变得更加轻松有趣。

上屏显示地图、所处的地点和任务提示，有些地方需要仔细搜索。通关后记录存档，"レイトンからの挑战状"菜单里追加"物语の结末を知る者の部屋"，新增谜题130～132。把谜题001～132全部解开后，追加"全てのナゾを制した者の部屋"，新增谜题133～135。



▲所有的谜团都将围绕这个不可思议的小镇展开。



©LEVEL-5 Inc.

序章 CHAPTER 0 不可思议的小镇

来自英国的绅士莱顿接受了萨罗美夫人的委托，带着徒弟卢克一起前往调查大资产家艾伦·莱因弗德死后留下遗嘱中的不解之谜。遗嘱表示谁能找出莱因弗德家族的传家之宝"黄金果实"谁就可以继承他的全部遗产。然而，莱因弗德家族中并没任何人知道"黄金果实"的存在，"黄金果实"依然下落不明……

莱顿与卢克的冒险之旅即将开始。



流程简介

◆解开谜题001，进入小镇

第一章 CHAPTER 1 莱因弗德家族



莱顿和卢克来到了莱因弗德的屋邸，跟委托人萨罗美·莱因弗德夫人刚见面时，屋外突然传来一声巨响，躺在萨罗美夫人怀中的小猫克劳迪娅被吓得跑到屋外去了。萨罗美夫人很担心克劳迪娅，便拜托莱顿马上去把猫找回来。

流程简介

◆町への"はね桥"
点击站在对面桥头的ダイス（谜题002）。
◆町の入り口（提示金币：左边的木桶、中间的木桶、右边的窗户）
点击右边的男子ヒゲマフラー，然后点击附近的一个木桶获得"提示金币"，他就会讲解"提示金币"的作用。点击左边的老婆婆リーサ（谜题003）。
◆町の广场（提示金币：右边的木桶、右上的窗户、左边的垃圾桶）
点击マック（谜题004），点击时钟（谜题005）。
◆屋敷への道（提示金币：右边窗户）
点击マルコ（谜题006）。
◆屋敷の庭（提示金币：船上的帽子、右边的树）
点击ラモン（谜题007），点击对岸的花丛（谜题008）。
◆ラインフォード屋敷（提示金币：屋敷偏右上面的窗户）
点击大门进入屋敷，与管家マッシュー对话（谜题009）。
◆屋敷の玄关（提示金币：中央的蜡烛、左边的圆框挂画）
点击书架（谜题010），点击右侧肖像画，取得"名画のピース"。
◆屋敷の大广间（提示金币：右边的植物、中间的挂画）
点击戴着眼镜的ロイ（谜题011），点击吊灯（谜题110），点击管家マッシュ，追加小镇之谜"屋敷のごう音"，获得找小猫的任务。

第二章 CHAPTER 2 小猫克劳迪娅

当莱顿和卢克找小猫时，一名浑身散发着坏人气息的神秘人来到了小镇，他的目标正是莱因弗德家族的财产和莱顿……莱顿和卢克来到小镇的广场上，得知有人将开动吊桥的部件偷走了，现在的小镇可以说是处在封闭状态之下，莱顿他们今晚也只好住在旅馆里了。在旅馆只能找到两间空房子，不过老板娘和镇民们都很有良心，有时解开了谜题就会送些家具来。几经周折，终于在公园门前捉到了克劳迪娅。回到屋邸中得知发生了杀人事件，切尔米警官已经开始了调查，原来莱因弗德的侄子罗伊在客厅被杀害了。在切尔米逐个询问时，莱顿从管家马修那里得到在案发现场中捡到的齿轮，这时大家发现佣人拉蒙不见了。之后与萨罗美夫人商量了一下，决定去寻找拉蒙。



流程简介

◆屋敷の玄关：点击管家マッシュ。
◆ラインフォード屋敷：点击小猫。
◆屋敷の庭：点击ラモン，点击小船（谜题013）。
◆屋敷への道：点击マルコ，打开一道蓝色的门，进入杂货屋。
◆杂货屋（提示金币：墙上的柜子、左边的杂物柜）：点击右边的椅子（谜题014），点击蜡烛（谜题015）。
◆町の广场：自动发生事件，取得"ナゾのパーツ"，追加小镇之谜"消えたハンドル"，点击小猫，点击デック，打开蓝色的门进入町役场。
◆町役场（提示金币：右边的墙柱上）点击ロドニー（谜题016），点击右边的



窗户（谜题118）。
◆町の入り口：点击ヒゲマフラー（谜题017），打开蓝色的门，进入旅馆。
◆ホテル（提示金币：右边的花）：点击老板娘アンナ，取得"圆椅子"，点击左边的挂画（谜题112），再次点击アンナ（谜题018）。
◆町への"はね桥"（提示金币：右边的小袋子、3楼左边的窗户）：点击对岸的汽车（谜题019），回到广场后往西走。
◆公园への道（提示金币：右边最高的窗户、右边的木桶）：2次点击胖子ブーク（谜题020、谜题021），点击老婆婆ビクトリア（谜题022），获得捉小猫用的鱼骨，打开蓝色的门，进入食堂。
◆食堂（提示金币：右边的挂画、门口旁边）：点击店主クルトン（谜题023），点击戴眼镜的フリック（谜题025）。
◆公园入り口（提示金币：右边墙上）：点击左下的瓶子（谜题026），点击小猫。
◆屋敷の大广间：点击左边的ボブ（谜题027），点击管家マッシュ（谜题028），追加小镇之谜"落ちていた齿车"，点击警察チェルミー，再次点击管家マッシュ。
◆サロメ夫人の居室（提示金币：左边的花瓶）：点击サロメ夫人。

第三章 CHAPTER 3 消失的拉蒙

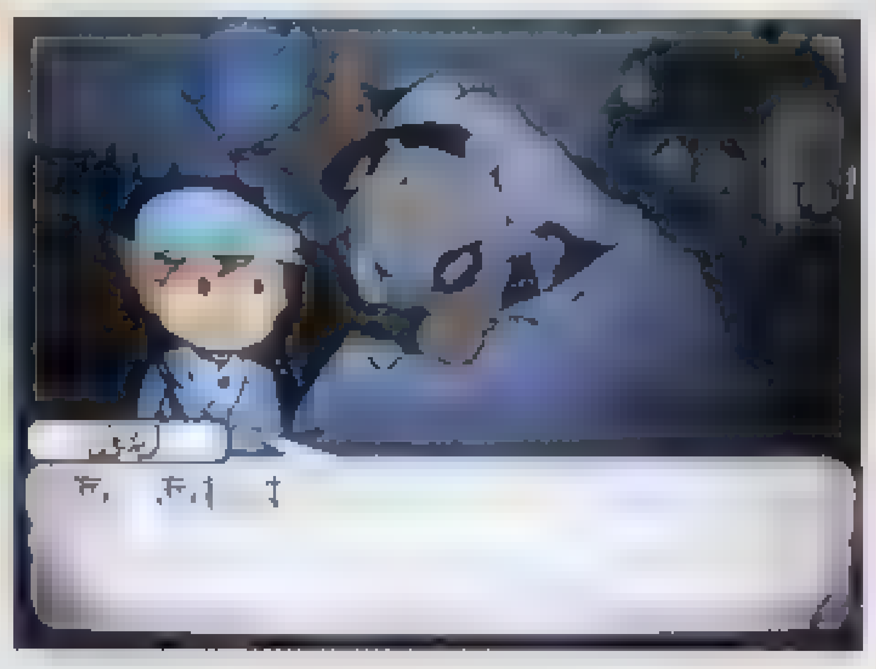
流程简介

サロメ夫人の居室"提示金币：右上角"
点击右边柜子上的照片。
◆屋敷の大广间：点击警察チェルミー（谜题029），点击サロメ夫人。
◆屋敷の玄关：点击管家マッシュ，追加小镇之谜"サロメのナゾ"。
◆ラインフォード屋敷：点击小猫。
◆屋敷の庭：点击ビクトリア婆婆（谜题030）。
◆屋敷への道：点击マルコ，再次点击マルコ（谜题031），打开蓝色的门。
◆杂货屋：点击中央偏右的瓶子（谜题032），点击蜡烛（谜题033）。
◆町の广场：点击矮个子マック，再次点击マック（谜题034），点击デック（谜题035）。先不用急着前进，退回去广场往西走。
◆公园への道：打开蓝色的门。
◆食堂：点击店主クルトン（谜题024），原路返回时钟下的门。
◆时计台的大门（提示金币：地面中央、左上的街灯）：点击小猫（谜题036），点击少女ルーシー（谜题037），点击左边的门（谜题107）。
◆Y字路（提示金币：左下草丛、中间的街灯）：点击左边的サボーネ（谜题038），点击ビクトリア婆婆（谜题039），走左边的路。
◆市场（提示金币：左下木板下方）：点击アンダルトン（谜题040），点击左边红色帐篷的上面（谜题101），往右走。
◆丘の上（提示金币：老人前面地上、红色烟囱）：点击老人，追加小镇之谜"神隠のナゾ"。
◆北通り（提示金币：左边的街灯）：点击……（谜题041、042）（按照以上攻略步骤进行……的收集完成）。
◆Y字路：点击左边的サボーネ，回到广场。
◆町の广场：点击白色的门（谜题058）（开启占い师ナゾーバの馆，一些未解之谜都可以在这里找回来），打开蓝色的门。
◆町役场：点击ロドニー2次（谜题044）。
◆时计台的大门：点击ルーシー（谜题043），回到广场向西走。
◆公园への道（提示金币：……木桶）：打开蓝色的门。
◆食堂：点击店主クルトン……

& 3DM SMV
www.plumbook.cn

莱顿和卢克正准备离开萨罗美夫人的房间时，瞥见了桌子上的一张照片，照片中萨罗美夫人幸福地抱着刚出世的婴儿，旁边的管家马修和一位老婆婆正在高兴地祝贺他们。莱顿决定去找管家马修询问此事。从马修口中得知，那位诞下婴儿的并不是萨罗美夫人，而是前莱因弗德夫人玛利亚，萨罗美夫人是在玛利亚过世后由老爷艾伦·莱因弗德亲自带回来的，萨罗美跟玛利亚无论是外表、言行举止都一模一样。不过马修对于萨罗美的来历并不清楚。莱顿和卢克来到庭院时，发现小猫克劳迪娅咬着罗伊的眼镜，看来罗伊被杀的地点有可能不在客厅，而在小镇上。调查途中，莱顿和卢克越来越觉得这个奇怪的小镇上所有的人都非常喜欢猜谜，这跟酷爱谜题的大资产家艾伦·莱因弗德有什么因缘吗？根据市井上的流言，最近有不少老弱病残的人失踪了，而且小镇深处耸立的巨塔那边时常会发出巨响，使得镇民都睡不了好觉，他们听说巨塔里住着一个可怕的魔鬼，因此都害怕得不敢接近那里。经过一番调查，饭店的老板克鲁顿告诉莱顿，镇上有一个奇怪的老人经常拐走镇民，并建议莱顿到酒吧去打听这事情。







第四章 CHAPTER 4 奇怪的老人

小镇入夜后，莱顿和卢克决定继续追查拉蒙的下落。可惜在酒吧还是没发现拉蒙的身影，莱顿越发有不好的预感。酒吧的老板甘特告诉两人，附近有个叫普克的人曾经见过拐走镇民的老人。刚踏出普克的家门，莱顿和卢克就亲眼看到了背着大布袋的奇怪老人把昏迷的拉蒙塞进袋子里！老人一发现附近有人，便背起装着拉蒙的袋子逃走，此时巨塔的灯突然全亮了起来。难道老人跟巨塔有什么关系吗？事后，卢克在附近捡到了一个齿轮，这个齿轮跟管家交给莱顿的齿轮竟然是一模一样的，难道拉蒙也被杀害了？莱顿回到屋邸把此事告知各位。然而，此时拉蒙竟然平安回来了，本人也不记得自己曾经被拐去什么地方，莱顿和卢克不禁觉得这个小镇越来越奇怪……第二天早上莱顿被切尔米警官叫去屋邸。切尔米警告莱顿不要再去深入罗伊的案件了，于是莱顿决定找拉蒙确认一下他是否真的忘记了昨晚的遭遇。

流程简介

◆公園への道(提示金币：沙井盖、地上的布袋)：点击アドネ(谜题045)。
◆町の广场(提示金币：左边的木桶、时钟上方)：点击キネック，返回左边，向公园前进。
◆公园の入り口：点击デジック(谜题046)。
◆町の入り口(提示金币：白桶、旅馆的烟囱)：点击ホテル的招牌(谜题113)，打开蓝色的门。
◆ホテル：取得"腕时计"。
◆町の广场：点击キネック(谜题047)。
◆时计台的大门(提示金币：右边门口的下边、左边墙上、中间上方的窗户)：点击小猫(谜题048)，点击ルーシー(谜题049)。
◆Y字路(提示金币：右边2楼的窗户)：点击マルコ(谜题050)，打开棕色的门。
◆酒场(提示金币：中间的挂画、中央的椅子)：点击右下的酒瓶(谜题106)，点击左边的サボニネ(谜题051)，点击ガント(需要解开了30个谜题以上)，走左边的路前往市场。
◆市场(提示金币：右边的壶、左边的木桶、中央的箱子)：点击ビクトリア婆婆(谜题053)，点击ゼペロ(谜题054)，往右走。
◆丘の上(提示金币：右边的阶梯、右边的烟囱)：点击ブック(谜题052)。
◆北通り：打开蓝色的门。
◆食いしん坊の部屋(提示金币：书柜、地面中间的书)：点击左边吊下来的肉(谜题114)，点击ブッカ，回到北通り，追加小镇之谜"町にひびく[illegible]"。
◆屋敷の大广间：点击ボブ(谜题012)。
◆屋敷の玄关(提示金币：书柜)：点击マタタネ，离开屋敷，追加小镇之谜"ラモンのナゾ"。
◆[illegible]：点击アンナ(谜题055)。
◆町の入り口(提示金币：右边的烟囱)：点击ヒゲマフラ(谜题056)。
◆町の广场(提示金币：デック上方的[illegible])：点击[illegible](谜题057)。
◆屋敷への道：点击マルコ(谜题059)。
◆屋敷の庭(提示金币：左下的草丛)。
◆ラインフォード屋敷：点击小猫(谜题060)。
◆屋敷の玄关(提示金币：阶梯)。
◆屋敷の[illegible](提示金币：[illegible])，点击左边的[illegible](谜题061)，[illegible](谜题062)，再次点击[illegible](谜题063)，[illegible](谜题063)。
◆屋敷の[illegible]

第五章 CHAPTER 5 玛利亚夫人

莱顿认为事件与黄金果实有关系，于是向管家打听，管家提到了艾洛玛小姐的保姆莉纱。从莉纱那里得知艾伦深爱着前妻玛利亚和女儿艾洛玛，不过后来艾洛玛却神秘失踪了……跟管家一起来到玛利亚的坟墓，发现玛利亚和萨罗美的确长得一模一样。之后莱顿前去查看艾伦在重病时写的日记，里面提及"某个东西"和"记忆移植"，并把艾洛玛托付给名叫布鲁诺的人，看来只要找到布鲁诺就能得到黄金果实的线索。来到市场时，商人声称刚才有人把莱顿的花瓶寄放在这里，不过莱顿根本没见过这个花瓶。两人还在地上找到旧报纸，得知切尔米警官是个爱吃甜食的人，这跟早上的切尔米判若两人。后来莱顿在艾伦的朋友家找到一张奇怪的标记图。回到旅馆后，得知有旅客没给钱就走了。



流程简介

◆屋敷の玄关：点击マジシェ[illegible]。
◆屋敷への道(提示金币：蓝门左边屋敷的围墙)：点击リーサ婆婆[illegible]。
◆屋敷の庭：点击[illegible]，回到屋敷。
◆サロメ夫人の居室：点击书桌上的[illegible]。
◆[illegible]
◆[illegible]打开蓝色的门。
◆[illegible](谜题064)。
◆时计台的大门(提示金币：[illegible]的上方)：点击小猫(谜题065)，2次点击[illegible](谜题066、067)。
◆Y字路(提示金币：右边的桶)：点击[illegible]，往右走。
◆北通り：点击2次キネック(谜题068)，点击地面上的一张纸，打开蓝门。
◆食いしん坊の部屋：点击ブッカ(谜题069)，回到[illegible]往西走。
◆公园[illegible]：点击右边的[illegible](谜题[illegible])，点击[illegible](谜题07[illegible])，打开蓝门。
◆食堂：2次点击店主クルトン(谜题078、079)，4次点击ブリック(谜题080—083)，移到中上的市场。
◆市场(提示金币：中央的遮伞、右边的摊档)：解开谜题070，点击地面上的纸团，追加小镇之谜"チェルミーのナ[illegible]"，点击左边的アンダ[illegible]。
◆青[illegible]部屋(提示金币：右边的花瓶)：点击书柜(谜题108)，点击书桌，[illegible]右边的[illegible]。
◆[illegible]

[illegible]&3DM-SM
www.plumbook.cn

第六章 CHAPTER 6 通往巨塔的道路

莱顿越来越觉得小镇深处的巨塔与一切事件有着莫大的关系。与卢克一起来到巨塔底下，遇见一名神秘的少女，不过她很快就离开了，还留下一张摩天轮的乘票，于是两人决定到游乐场看看。然而此时在暗处的街角中，似乎有人要做对莱顿不利的事。

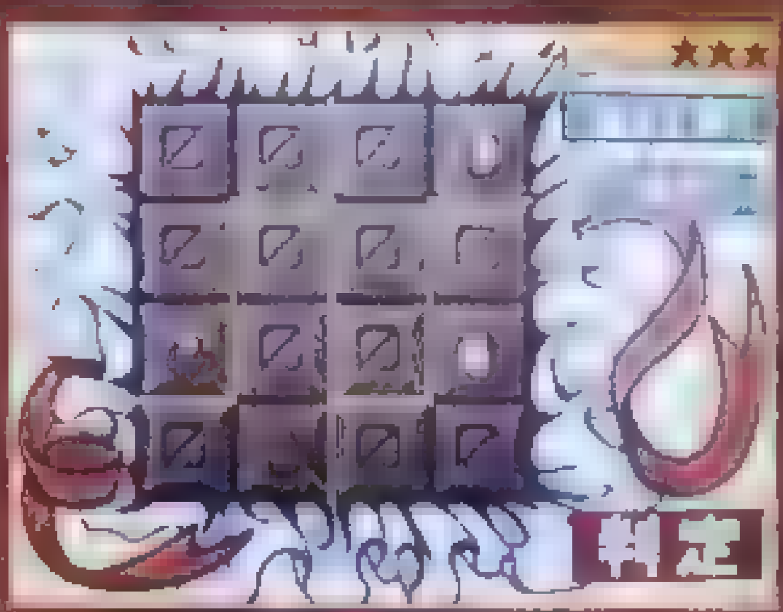


流程简介

◆町の广场：点击右边的マーク(谜题072)。

◆町役场：点击ロドニー(谜题073)。

◆屋敷の庭：点击ラモン(谜题093)，前往时计台の大门，打开蓝门。



▲诸如此类的分割画谜题游戏还有很多

◆青い部屋(提示金币：右上的画、左边的桌子)：点击アンダルトン(谜题109)，前往北通り，打开蓝门。

◆食いしん坊の部屋：点击ブルーカ(谜题104)。

◆市场：点击左边的セベロ(谜题074)，再次点击ビクトリア(谜题074、075)，往上走。

◆路地入り口(提示金币：左门)：点击中间的招牌(谜题119)。

◆塔への路地(提示金币：花坛、左边的街灯)：点击……(谜题102)，点击右边的窗户……点击墙面的纸张。

◆路地の奥(提示金币：窗户、左上的屋顶)：回到广场前往公园。

◆公园への道：点击食堂旁的菜单(谜题111)。

◆公园入り口：点击大……

第七章 CHAPTER 7 艾洛玛的游乐场

小镇的游乐场是艾伦为了艾洛玛而建造的，游乐场虽是对外开放，奇怪的是并没有镇民来这里。莱顿和卢克调查摩天轮时，有人事先做了手脚，巨大的摩天轮突然掉了下来向他们滚去，还好两人逃过一劫，被撞毁的水边小屋还出现了一条新的道路。来到地下通道的尽头，莱顿和卢克在小屋里找到了一把形状跟巨塔相似的钥匙。离开公园后，莱顿决定去找出阻碍他们的犯人！

流程简介

◆町役场：点击ロドニー。

◆公园への道：往下走，进入地下水道。

◆……：点击上方的出口(谜题120)，点击……往左走。

◆地下水道出口侧(提示金币：右边植物、栏栅)：点击ヒグマフラー(谜题084)。

◆地下水道出口(提示金币：莱顿面前的河流、左边的窗户)：点击右边的汽车(谜题085)，返回……往右走。

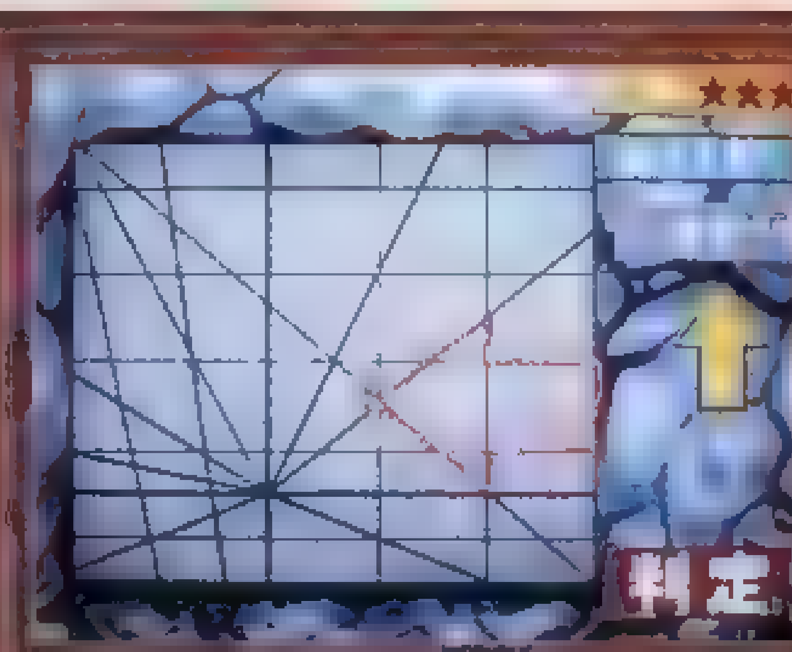
◆地下水道町侧(提示金币：水柱的下方)：点击……(谜题086)。

◆公园の分かれ道(提示金币：垃圾筒)：点击左下的海报，往右走。

◆水小屋への道：点击左边的小店(谜题116)，点击ユーエン(谜题088)，点击地面的纸张。

◆水小屋(提示金币：垃圾筒、小桥、石碑)。

◆观览车(提示金币：左下的小店、摩天轮下方)：点击摩天轮(谜题087)。



◆テント(提示金币：小卖部的杯子、左上的街灯、左边的木马)：点击小卖部的右边(谜题115)，回到观览车。

◆水小屋の地下(提示金币：木桶)：点击墙上的石板(谜题089)。

◆地下通路(提示金币：右边墙壁)：点击深处的门(谜题090)("名画のピース"收集完毕)。

◆地下の小部屋：点击中间的挂画，追加小镇之谜"かぎのナゾ"，点击右边的挂画(谜题091)(家具收集完毕)，原路返回公园への道。

第八章 CHAPTER 8 切尔米的真面目

回到屋邸，切尔米警官指出莱顿便是杀害罗伊的凶手，而证据就是带有莱顿指纹的花瓶，随后还把花瓶打碎了。莱顿则推断出切尔米才是真正的凶手，在铁证面前，切尔米终于露出他的真面目，原来此人正是被逐出科学界的唐·保罗，他的目的正是莱因弗德的庞大遗产。不过莱顿并不记得与他有什么瓜葛……莱顿和卢克决定继续寻找黄金果实的下落，使用塔形钥匙成功打开了巨塔的大门。

流程简介

◆地下水道町侧：点击……(谜题092)，回到镇入口的旅馆。

◆……：点击アンナ。

◆屋敷への道：点击地面的纸张。

◆屋敷の大広间：自动发生事件，选择"あまいスイートポ……"……点击……

◆塔への路地：点击……(谜题105)，继续前进。



第九章 CHAPTER 9 巨塔的真相

来到巨塔中，莱顿和卢克终于找到了艾伦的好朋友布鲁诺，原来小镇上所有的居民都是布鲁诺制造出来的人偶，根本没发生过杀人事件，只是机器故障，萨罗美夫人就是依据玛利亚而制作出来的人偶。失踪事件只是因为机器故障而被布鲁诺拿去修理，从巨塔传出的巨响也只不过是机器修理的声音。莱顿推测出偷走吊桥把手的正是布鲁诺，目的是观察他们是否有资格取得黄金果实。

流程简介

◆塔入り口：打开大门(需解开了75个以上谜题)。

◆塔の地下：点击右边的笔记本。

◆塔の1阶：点击左边的红锁(谜题094)。

◆塔の2阶：点击左边的"？"(谜题095)。

◆塔の3阶：点击ボーロ(谜题096)。

◆塔の4阶：点击右上的"？"(谜题097)。

◆塔の5阶：点击マーサ(谜题098)。

◆塔の6阶(提示金币：右边中间的窗户)：点击"？"(谜题099)。

◆塔の7阶(提示金币：路的转角)：点击"？"(谜题100)。

◆螺旋阶段(提示金币：上边楼梯的左转角)

终章 ENDING 黄金果实

莱顿和卢克来到了巨塔顶部小屋发现黄金果实其实就是神秘少女艾洛玛，看来艾伦的目的是用全部遗产去找出能照顾艾洛玛的人。这时，保罗驾驶战斗机轰炸巨塔，逃出巨塔途中，因楼梯崩落莱顿让卢克先走一步，在塔顶临时自制了一部滑翔机，成功救出艾洛玛，保罗也落得了坏人应有的下场。最后，黄金果实之谜解开了，遗产就藏在艾洛玛画像的背后。从艾伦的留言得知，这个不可思议的小镇是艾伦和布鲁洛制做出来的，所有的谜题和人偶都是为了保护艾洛玛直到遗产继承人的出现。只要一触动遗产，小镇的一切就会停止运作……当然善良的艾洛玛选择留下遗产，与莱顿、卢克一起离开了小镇。小镇又重回到平静的生活，这个秘密也将永远留在大家的心中……

流程简介

◆最上阶：打开小屋的门(此时如果还有未解的谜题可选择第二项回到小镇)，点击ロマ画……的位置……才发现……的地方

3DM-SM

www.plumbook

全135题谜题解答方案

001	町はどこだ	10	找出惟一一个不与其他小镇道路相通的小镇		左上角的小镇
002	ハンドルと穴	15	找出与把手相同形状的洞	—	1
003	不思议な帽子	10	有4个等高的帽子，找出高度和下面的横边等长的帽子	—	A
004	家はドコ	20	走出マノク的家转左，前进到第一个交叉口转右，然后在下一个交叉口转右，正面会朝向初升的太阳。找出マノク的家		中间的蓝色屋顶的小屋
005	デジタル时计	50	有一个电子表，显示为12小时制，问1天24小时中有多少分钟是显示连续相同的3个数字	—	34
006	轻いのはどれ?	40	有8个相同形状的砝码，其中只有1个重量比较轻，使用2次天平找出比较轻的砝码		答案随机，首先随意往两边各放3个砝码，如果测出来是平衡的话，只需测剩下的2
007	狼と小鸟	50	分别有3匹狼和3只小鸡，要把它们安全运到对岸。竹筏1次只能装载2个，竹筏上最少要装载1个才能动，岸上狼不能多过鸡，要不鸡会被吃掉	—	运载顺序：2匹狼→1匹狼→2匹狼→1匹狼→2只鸡→1匹狼和1只鸡→2只鸡→1匹狼→2匹狼→1匹狼→2匹狼
008	种まきの报酬	20	哈吉和诺罗被雇佣去种花，把10亩田分成2半给他们，哈吉20分钟耕1亩地，诺罗40分钟耕1亩地，播种时诺罗的速度是哈吉的3倍。负责10亩田的工资为100美金，问诺罗能拿到多少工资	—	50
009	マッチの犬の悲剧	35	有一用火柴摆成的“走动的狗”图案，如果小狗被汽车撞倒压扁后会变成什么样子呢？只可移动2根火柴		见第一章插图
010	仲间はずれの汉字	30	图中有7个汉字，找出其中一个不同类的	—	知（与日语片假名有关）
011	圆弧と直线	20	半径为10cm的4分之一圆中内接ABCD的长方形，问对角线AC的长度是多少	—	10
012	合わせて四角	40	如图2那样剪开图1反转贴上去就能形成1个长方形，如果不可以反转纸张，应该剪开哪里才能形成1个长方形?		从第一排下方开始剪至第二排第二个方块
013	沉没船のナゾ	30	在一艘20分钟后就会沉没的客船上有15名乘客，使用1只最多能装载5人的救生艇，1次来回需要9分钟，可以救出多少人	—	13
014	イス选び	30	找出能集中整理的椅子	名画のピース	E
015	残ったのは?	10	点燃10支蜡烛，被风吹熄了3支，关上窗户之后就没蜡烛再被吹熄了，问最后剩下多少支蜡烛	—	3
016	ペンと三角形	40	分别由4个三角形和36个三角形组成的大小2个图形，钢笔蘸1次墨水可画出小图形，问画出大图形共需蘸多少次墨水	ナゾのパーツ	7
017	仲间はずれ1	30	找出其中一个不同类的单词	ナゾのパーツ	ジェリア
018	ちりとりとゴミ	10	有一用火柴摆成的垃圾簸，只能移动2根火柴，使纸团在垃圾簸中	豪华な敷物	见第二章插图
019	混んだ驻车场	30	在一个混乱的停车场里，怎样才能使红色的小汽车离开这里？全部汽车只能前后移动	ナゾのパーツ	移动顺序：红车上面的汽车→右，红车右边的两台→上，红车→右，左下角的汽车→上，左下横放的两台→左，上面第二台→下，红车→左，上面中间的汽车→下，右上角汽车的下面那台横放的→左，挡在红车前面的两台都→上，红车→右
020	交わらない人々	50	画线把a和a、b和b、c和c、d和d连起来，4条线不能有交集	ナゾのパーツ	[illegible]
021	药の顺番	30	有10颗药丸，每天都要吃1颗，然而每颗的成份都不一样，为了不弄错便在药丸上写上数字记号，问最少需要写多少个数字	ナゾのパーツ	8
022	ブタの仕切り	30	有7匹小猪，为了不让它们打架，用3条绳子把它们全部隔开，绳子的两端可绑在树桩上，绳子不可以穿过小猪	鱼の骨	类似于传统的切蛋糕谜题
023	ワインの分配	40	有一个装满8升红酒的瓶子，一个空的5升瓶子和一个空的3升瓶子，不使用其它道具，分别把4升的红酒装进8升的瓶子和5升的瓶子内	ナゾのパーツ	倒酒的顺序：8升瓶子→5升瓶子→3升瓶子→8升瓶子，5升瓶子→3升瓶子，8升瓶子→5升瓶子→3升瓶子→8升瓶子
024	ミルクの分配	50	有一个装满10升牛奶的瓶子、一个空的7升瓶子和一个空的3升瓶子，不使用其它道具，分别把5升的牛奶装进10升的瓶子和7升的瓶子内	ナゾのパーツ	倒牛奶的顺序：10升瓶子→7升瓶子→3升瓶子→10升瓶子，7升瓶子→3升瓶子→10升瓶子，7升瓶子→3升瓶子，10升瓶子→7升瓶子→3升瓶子→10升瓶子
025	正三角形の谜	25	有一个由10个金币组成的正三角形，只能移动3个金币，使正三角形的方向倒过来	ナゾのパーツ	将最上方的拿到最下方，四枚金币两边的金币拿至两枚两边
026	ビンの中	20	瓶内有1个细菌，1分钟后会分裂为2个，那么2分钟后分裂出来的2个就会分裂为4个，这样子下去1个小时后细菌就会长满整个瓶。问如果一开始瓶内有2个细菌，那么细菌长满整个瓶需要多少时间	名画のピース	59
027	邻の席	40	有6位亲兄弟，从大到小分别叫一郎、二郎、三郎、四郎、五郎、六郎，相邻的两兄弟感情很差不能坐在一起，三郎和五郎因为吵了架也不能坐在一起，一郎的位置已经决定了，其他兄弟应该怎么坐呢	ナゾのパーツ	顺时针位置：三郎→六郎→四郎→二郎→五郎
028	しるしはドコ	30	根据A图，齿轮的正面有一红点，反转它背后有一黑点，请在B图找出黑点的地方	ナゾのパーツ	右下
029	5人の容疑者	20	以下是5位嫌疑犯的证词，A说“5人中有1个人说谎”，B说“5人中有2个人说谎”，C说“5人中有3个人说谎”；D说“5人中有4个人说谎”；E说“5个人全部说谎”。问有多少人没说谎	ナゾのパーツ	1
030	一笔で书ける?	30	找出不能用一笔画出来的图（画过的线不能重复）	ナゾのパーツ	左下的家
031	竞马场のナゾ	30	A马1分钟跑2圈，B马1分钟跑3圈，C马1分钟跑4圈，问同时同方向起跑后，多少分钟后3匹马一起回到起跑线上	ナゾのパーツ	1
032	アメを分けよう	30	有10个装有50颗糖的瓶子，用目测把每瓶糖分开一半分别装进20个袋子里，每个袋子里平均有25颗糖的概率是多少	ナゾのパーツ	100
033	火をつけるのは	20	只有1根火柴，要点燃油灯，给暖炉取火和煮滚一大盆水，为了能顺利完成这些事情，应该最先点着哪一样	木のヘッド	火柴
034	奇妙な手纸	40	一位谜题作家在海外旅行途中寄来一封报告近况的信，信中隐含着他到过的国家的名字，一共有多少个呢	ナゾのパーツ	12
035	不思议な点	20	A图代表0，B图代表9，C图代表6，问D图代表什么数字	ナゾのパーツ	3
036	ネズミ算?	30	老鼠每个月能生12只小老鼠，小老鼠在2个月后就能生育，现在有1只刚出世的小老鼠，问10个月后有多少只老鼠	名画のピース	1
037	姐と弟	40	弟弟对姐姐说：“如果我给姐姐2岁的话，姐姐的年龄是我的2倍。”然后姐姐说：“如果你再给我1岁，我的年龄就是你的3倍。”问姐姐和弟弟各多少岁	ナゾのパーツ	6和6
038	飞行机にて	20	在飞机上升时，空中小姐一边递给乘客一样东西一边开玩笑地说：“虽然机舱有点摇晃，但把这东西颠倒过来也没有问题。”3幅图中什么是这东西	ナゾのパーツ	お饮みもの
039	一笔书き2	30	找出不能用一笔画出来的图（画过的线不能重复）	—	右上的帽子
040	パパはいくつ?	30	儿子22岁时，爸爸的年龄是爸爸的一半加上儿子的年龄，问爸爸多少岁了	ナゾのパーツ	44
041	いちばん安い?	10	有4张电器店的价目表，找出最便宜的商品	ナゾのパーツ	D
042	カメラとケース	50	附带袋子的照相机价钱为310美元，照相机比袋子贵300美元，问用1张100美元买袋子，应该找还多少钱	—	95
043	3本の伞	20	有3把伞，因为主人的名字写在不显眼地方，随便拿起来时，只有2人拿到自己的伞的概率是多少	青いベッド	0
044	切手のナゾ	50	如图，有10圆—100圆的邮票，怎样剪才能使邮票分成每份100圆，并且形状不一呢	—	见第三章插图1
045	宇宙人のナゾ	30	外星人正在观察地球人做的一件事，外星人说：“在纸上开个洞，然后在洞的周围画线围起来，真是难以想象的道具啊。”究竟外星人在看什么	名画のピース	コンパス（圆规）
046	大きな星	20	画直线把5颗最大的星星连接起来，画成1颗最大的星星，直线不能碰到其它星星	ぬいぐるみ	用直线将五个星星连成五角星的形状即可
047	盗贼の逃げ道	40	盗贼从箭头方向逃进内街，盗贼不会后退或拐回去，遇到分叉路一定会左转或右转，A～G的出口中，哪个出口是绝对出不去的	白いカーペット	B
048	ネコとネズミ	25	5只猫能在5分钟内捉到5只老鼠，问在100分钟内捉到100只老鼠需要多少只猫	名画のピース	5
049	千倍のナゾ	20	有一句话“□是□□的千倍”，在□中填上1个英文字母使句子变得有意思，3个□里的字母都是相同的	本棚	M（米是毫米的千倍）
050	OTTF?	20	在空白的卡片上应该填上什么英文字母呢	タンス	F
051	发を切るなら	10	小镇里只有2个发型师A和B，因为去其它小镇路途遥远，全镇的人都找他们剪头发，要是你会让谁帮你剪头发呢	名画のピース	A（帮A剪头发的肯定是B，所以……）
052	星を见つけろ	30	在左图中用线画出与右图星星相同形状和大小的星星	名画のピース	画面左上方圈出五角星的形状
053	盗み食い	35	3兄弟A、B和C有人偷吃了鱼，A说“我吃了”，B说“我看见A吃了”，C说“我和B没有吃”，只有1个人说谎，谁说了慌	テレビ	C
054	モンスター!	20	在图中找出巨大的怪物	名画のピース	用剑刺月亮
055	パンを切る	20	有一块形状奇怪的三文治，最少要切多少次才能整齐地放进便当盒里呢	椅子	1
056	何回曲がる?	30	如图有9个房间，A是入口，B是出口，要经过所有房间最少要转多少次弯？示例转了6次弯	木の机	2
057	切るのはどれ?	30	如图有6个环环相扣的铁圈，解开哪个铁圈剩下的铁圈会变成一条铁链呢	本の山	D
058	玉を出せ1	30	移动方块，使红球成功到达出口	—	移动顺序：右上蓝块→上，2个紫块→右上蓝块下，下黄块→右，左下蓝块→右，绿块→下，上黄块→左，下蓝块→下，红球移4格，上黄块→右，绿块→上，下蓝块→左
059	最长距离は?	50	找出A到B的最长距离，路线不能重复。	名画のピース	从上方绕到B出口上方房子出，再从中间绕到出到右侧
060	ネコてんびん	30	有红、黑、白3种小猫毛公仔，每种的重量都不一样，根据图1和图2，回答上图的重量问题	名画のピース	左
061	十字形のナゾ	40	如图，十字形里面有9个瓶子，外面有16个瓶子，怎样连接才能使十字形里面有17个瓶子，外面有16个瓶子呢	壁挂け时计	假设纵向的瓶子为A～G，横向的瓶子为1～7。将A3～C1 C1～D2，D2～E1 E1～G3 [illegible]
062	残されたメモ	40	从因追捕非法贩卖石油的犯人而身亡的警察的身上找到留有犯人线索的纸条，谁是犯人	名画のピース	シゲオ
063	夫妇の危机!	20	丈夫换衣服时在妻子面前不小心掉落夜总会的火柴盒、前任女友的照片和[illegible]的马券。丈夫只有两只手，应该首先遮盖什么东西呢	立派な[illegible]	妻子的[illegible]

www.plumbook.cn

064	わかことな计算	30	在某一条件下"8−6=2"和"8+6=2"也能成立，问在这条件下7+6=?		1（12小时制）
065	犬鸟茶蝶	50	以下为电脑的密码，狗=DOG，鸟=BIRD，茶=TEA，蝶=FIG，那么EDBI=?，用片假名解答		ヒト（人）
066	诞生日	60	女生关于自己的生日如是说"我后日就22岁，但去年1月仍是19岁。"女生的生日日期是?	–	1月2日
067	チョコの暗号	40	被咬掉某些部分的巧克力上有女生给予的暗号信息，猜出4个平假名	–	だいすき（50音图）
068	五角形のナゾ	40	从图中能找出多少个五角形呢		12
069	チョコレート1	30	有一块6*5共有30格的巧克力块，必需打横或打竖一刀完整切开，也不能重复去切同一个位置，最少要切多少次才能分成30块巧克力	世界地图	29
070	花瓶のナゾ	10	花瓶被打碎了，找出其中一块多余的碎片	–	上方中间偏右的碎片
071	盗み食い2	40	A说"B吃了"，B说"D吃了"，C说"我没吃"，D说"B说谎"，只有1人说了真话，究竟是谁偷吃了?	花瓶	C
072	本の虫	40	如图，书虫从《日本文学全集1》的第1页开始，吃到《全集2》的最后1页，总共要走多少mm的路程? 全集的封面厚2mm，书页厚3cm	ランプ	4
073	いくつ描ける?	40	连接图上的点画成正方形，同1个点可以使用多次，最多能画出多少个正方形	蓄音机	11
074	割れたガラス	30	A说"我没打破"，B说"是我打破的"，C说"A没打破"，D说"B没打破"。打破玻璃的人说了谎，也有人没打破玻璃却说了慌，犯人是谁	–	A
075	立体ひとふで	40	最少使用多少根铁线制作1个立方体? 铁线可以弯曲多次，但不能叠一起	地球仪	4
076	タイルの正方形	30	如图有一长方形的瓷砖，用这种瓷砖砌成一个正方形，最少需要多少块	–	20
077	どっちが高给?	20	A社年薪1000万圆，每年升200万圆薪金；B社半年薪500万圆，每半年升50万圆薪金，哪里的工资比较高	观叶植物	B社
078	水の分配	60	有一个装满16升水的瓶子、一个空的9升瓶子和7升瓶子，不使用其它道具，分别把8升的水装进16升的瓶子和9升的瓶子内	花束	类似华容道的谜题
079	いれかえろ	40	搬运工把仓库弄错了，请把6箱橙子调换回右仓，6箱苹果调换回左仓	名画のピース	搬运顺序（[左]=左仓,[右]=右仓,[中空]=中间
080	クイーンの问题1	20	国际象棋中的皇后能上下左右斜自由移动，在4×4的棋盘上放置4只皇后，要使它们的移动路线不被所阻	ソファ	摆放位置：1—3，2—1，3—4，4—2
081	クイーンの问题2	40	国际象棋中的皇后能上下左右斜自由移动，在5×5的棋盘上放置5只皇后，要使它们的移动路线不被所阻	名画のピース	摆放位置：1—2，2—5，3—3，4—1，5—4或1—3，2—1，3—4，4—2，5—5
082	クイーンの问题3	60	国际象棋中的皇后能上下左右斜自由移动，在5*5的棋盘上放置3只皇后，要使它们的移动路线不被所阻并且要把整盘棋的路线都占了	帽子挂け	摆放位置，2—4，3—2，5—5
083	クイーンの问题4	80	国际象棋中的皇后能上下左右斜自由移动，在8*8的棋盘上放置了3只皇后，请再放置5只皇后，要使它们的移动路线不被所阻	名画のピース	摆放位置 1—2，3—1，6—8，7—3，8—5
084	动かすのは?	30	20个箱子如图叠起来，在箱面打上记号时，有多少个箱子需要弄出来才能打上记号	–	3
085	ドライブのナゾ	50	一对情侣驾车出游，出去时男生驾驶180公里，剩余的路程由女生驾驶，回来时女生驾驶150公里，剩余的路程由男生驾驶，问男生和女生驾驶的路程距离差是多少	アンモナイト	60
086	面积は何倍?	30	蓝框正方形的面积是红框正方形的多少倍	名画のピース	4
087	观览车のナゾ	50	摩天轮有10个2人座的缆车，缆车每隔1分钟到达乘落口，问摩天轮从10点钟开始运转，30分钟后最多有多少人乘坐了缆车	名画のピース	42
088	穴の中	30	网球掉进1个又深又弯曲的洞里，不能伸手进去，也不能掘开地面，问用什么常见的东西能拿出网球，写出2个平假名	バイオリン	みず（水）
089	どっちの道?	30	在左图中找出并画出与右图箭头相同形状的图案，大小可以不相同	ティーポット	见第7章插图
090	玉を出せ2	50	移动方块，使红球成功到达出口	名画のピース	类似华容道的谜题
091	手抜きの绘	40	这是一幅描绘学生书桌的画，找出3个画错的地方	ティーカップ	电子钟、《ENGLISH》（英语书）、铅笔头
092	水を流そう	30	如图，水管共有13个开关，使水流到盆中最少要打开哪几个开关	–	打开2个开关，分别在第2行，倒数第2行的左边那个
093	川を渡ろう	30	把狼、羊和卷心菜运到对岸，1次只能运1个，如果男子不看着狼，羊就会被吃掉；如果男子不看着羊，卷心菜就会被吃掉	名画のピース	搬运顺序：羊→无→卷心菜→羊→狼→无→羊
094	玉を出せ4	70	移动方块，使红球成功到达出口	–	类似华容道的谜题
096	阶段のナゾ	30	有一栋10层高的楼，从第1层上到第4层花了48秒，以这步调上到第8层还要用多少秒?	–	64
097	脱出パズル1	60	移动方块，使红块成功到达出口	–	这是一个类似文曲星上的华容道的游戏，最少移57次可解开
098	邻りのカード	70	有4张A牌和1张鬼牌，梅花靠着红心的右边；红钻和鬼都不在黑桃的旁边，鬼和红钻都不在梅花的旁边；红钻和黑桃都不在红心的旁边，摆出这5张牌的位置	–	红钻，鬼，红心，梅花，黑桃
099	33333!	70	如图，把9个数字放置在格子里使公式成立	–	上：41268 下：7935
100	七つの正方形	70	连接图中的点画出7个正方形，不能在1个点上重复画线，正方形的大小可以不相等	–	将左上方四个点连成一个正方形
101	切り分けて	40	有一个外表涂上红漆的立方体，如图将它切成27个小立方体，问只有1面涂上红漆的小立方体有多少个	–	6
102	エースの确率	40	有1副包含1张鬼牌共有53张牌的扑克，在抽出鬼牌之前抽到4张A牌的概率是多少	–	20
103	同じ形に	40	把木板切成4块相同形状大小的，但是木板不能反转背面	ナゾのボトル	将木头划分为四个"凹"字形的小块
104	チョコレート2	30	有一块4*4共有16格的巧克力块，其中有4格是杏仁味，怎样才能切开4块相同形状并且每1块都有杏仁的呢	アレンの像	见第6章插图
105	3の确率	30	抛1次骰子出3的概率是1/6，2次连续出3就1/36，3次连续出3就1/216，如果抛3次都是出3的话，抛第4次出3的概率是几分之1?	–	6
106	何手必要?	20	要使上图的酒杯像下图那样摆设，1只手只能移动1个酒杯，问最少要用多少只手	–	1
107	朽ちた看板	30	一间倒闭的日式饮食店的招牌上的3个字掉在地上，请翻回原来的样子	–	"うどん"（即乌冬），"ど"需要表里反转
108	并Kんだ文字	50	如图，"?"应该填上什么平假名		み
109	ものぐさな男	30	1个男子手拿魔术弹簧、钓竿和强力磁石，只要坐在沙发上就能碰到屋内的所有物品，但有个地方他必须站起来才能碰到，是哪里呢	木のテーブル	沙发下面
110	ヒカラット	20	有一用火柴摆成的4个立方体，只能移动一根火柴使之变成3个立方体	–	移动上方的一根火柴
111	减っていく物	40	移动1根火柴，猜一种家里常有的东西，没有它的人就不能生存，而且它还会逐渐减少	–	FOOD（食物）
112	爱しき人	50	有一幅名叫"爱慕的人"的自画像，不过这个画家并不是个自恋的人，那么"爱慕的人"到底在哪里呢	–	左上→右上，左上→左下，左上旋转180度（即旋转2次），右下旋转180度
113	ペットのホテル	30	有一宠物旅店，097号室是住什么动物呢? 移动2根火柴解答	–	CAT（猫）
114	食いしん坊	10	有十コ（10个）奶油泡夫，应该怎么吃呢? 只能移动1根火柴	–	一口或者1口
115	ちがう箱	40	有4个从不同方向观察的箱子，找出其中1个不一样的	–	D
116	大きな数字	50	从1—51选出9个不同的数字填进9个方框中，使无论是横竖斜方框的3个数字相加起来的数都是相等，相加的数是最大时，填进中央方框的数字是什么	–	51
117	箱の涂り分け	30	有3种颜色的涂料，给立方体的6个面涂上颜色，相邻的面不能相同颜色，箱子本来的颜色不算进其中，总共有多少种方法	–	1
118	トランプの赤と黒	50	一副扑克牌除去鬼牌有52张，洗好牌后各派26张分成A组牌和B组牌。在派1000次牌中，A组中黑牌和B组中红牌的数量完全相同的情况会发生多少次	–	1000
119	赤と青1	40	把红球调换到红板上，蓝球调换到蓝板上	–	类似华容道的谜题
121	ひし形の面积	60	如图，问菱形面积占长方形面积的百分之几	–	8
122	サイコロ并Kべ	60	如下图，骰子的排列是有一定规则的，最后那枚骰子是什么呢	–	C
123	三角形はいくつ?	60	根据下图，找出共有多少个三角形	–	17
124	并Kんだ数字	70	根据下图的数字排列，"?"中应填入什么数字	–	1
125	杀し屋の名前	80	图中藏有杀手名字的暗号，请用4个平假名写出杀手的名字		きぶろう
126	赤と青2	70	把球移到相同颜色并且相同字母的板块上	–	类似华容道的谜题
127	外周はいくつ?	70	根据下图，算出图形的周长	–	26
128	数字のカギ	70	从1—9中挑7个数字放进板块中，使板块之间用线连起来的3个数字相乘得出的数全部相等	–	从上到下的位置："16"、"924"、"83"
129	4つの玉	70	把4个不同颜色的球放回相应颜色的格子里	–	类似华容道的谜题
130	クイーンの问题5	99	国际象棋中的皇后能上下左右斜自由移动，在8*8的棋盘上放置8只皇后，要使它们的移动路线不被所阻	–	摆放位置：1—1，2—7，3—5，4—8，5—2，6—4，7—6，8—3
131	重いか轻いか	99	有12个相同形状的砝码，其中只有1个重量与其它不同，使用3次天平找出不同重量的砝码	–	答案随机，首先随意往两边各放4个砝码，总共有AB两种情况。A：如果测出来是平衡的话，只需测剩下的4个，先挑2个测，平衡的话就是剩下的2个的其中1个，如果不平衡的话随便换1个砝码测，答案就出来了。B：如果测出来是不平衡，两边各拿走1个砝码。之后，如果倾斜没发生改变，就重来吧；如果平衡，就换上刚拿走的2个的其中1个，答案就出来了
132	脱出パズル2	80	移动方块，使红块成功到达出口	–	这是一个类似文曲星上的华容道的游戏，最少移54次可解开
133	计算成立?	70	把数字填进方框里使公式成立	–	3、7、4、8
134	土地の分配	80	把土地分成4块相同形状的土地，每块土地都要有1间小屋和1口井		假设纵向的方块坐标为ABCDEF，横向的方块坐标为123456。粉红色房子的土地为（A1，B1，C1，A2，A3，B3，B4，B5，C4）；青色房子的土地为（B2，C2，C3，D1，D2，E1，F1，F2，F3）；绿色房子的土地为（D3，E2，E3，E4，F4，F5，F6，E6，D6），剩下的土地为黄色房子所有
135	究极の脱出パズル	99	移动方块，使红块成功到达出口	–	这是一个类似文曲星上的华容道的游戏，最少移81次可解开

www.plumbook



解放命运的英雄传奇！

攻略透解

说起来小邪来UCG时做的第一个RPG攻略就是《宿命传说2》，记得当时是临近截稿时出的游戏，所以连打带写只用了3天，想想都觉得不可思议，所以在公布PSP版的时候我是非常激动的。拿到游戏后，看着那熟悉的片头不禁感慨万千。一款好的游戏不会因为时间而让玩家忘记它，而一款好的游戏会让你在多年之后重新拿起它时还能全情投入。就在写下这段话之前，小邪再次使出了不爆发发动秘奥义，当裘达斯使出真神炼狱刹时，我再次泪流满面。

文 邪魔天使&阳光育成计划成员 Sai 美编 NINA

宿命传说2	NBGI	RPG
PSP	Tales of Destiny	日版
无对应周边		4800日元
		推荐玩家年龄：全年龄

操作简介



流程攻略

序章

一开始与ロニー起击倒熊怪。（画面变成16：9就是美^_^）

1 クレスタ

去孤儿院的二楼阳台见ルーティ，发生情节后回カイル房间休息，第二天与ロニー一起前往东南方向的ラグナ遗迹。PSP追加的原画集也在孤儿院，别忘记了。



2 ラグナ遗迹

从左边的洞口进迷宫，发生掉下洞穴的情节后搬动箱子到右边的装置，其中蓝色的箱子是绳子。拿到绳子后在画面左边使用，然后爬上去。下一个场景要想拿到宝箱要把那个活动石板拉到小孔的地方。最后来到遗迹深处发生剧情，女主角リアラ出现，之后就是BOSS战。

3 ダリルシェイド地下水路

剧情之后ジューダス加入，出门在卫兵处发生事件，之后得到巫师指轮（ソーサラーリング）。对着门边有箭头的红点使用巫师指轮开门，然后进入地下水道。水道黑暗道区域对着照明器具用巫师指轮，在火消失前调查左边的门前进。在房间的宝箱中选择“石切机”，前进爬上楼梯对着3根绳子用巫师指轮将铁桶降下当桥，从铁桶搭的桥进入下一个区域，然后用石切机切断石像，将其移动到出口的粘网处再使用巫师指轮，之后就是BOSS战。

4 クレスタ

回到孤儿院与ルーティ对话发生剧情，然后回自己房间休息，第二天开始正式的冒险。

5 古都ダリルシェイド

这里只是个提供休息和补充装备的地方。

6 ハーメンツヴァレー

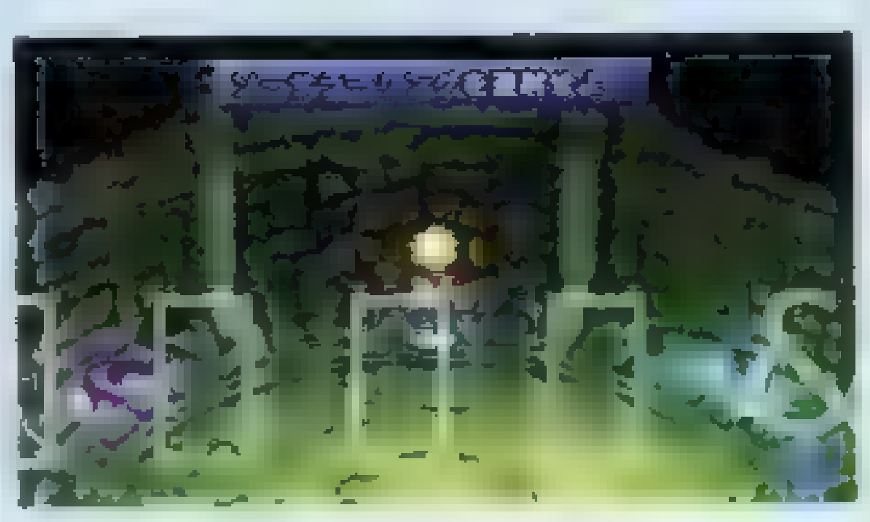
与行商人对话后跳下山崖，在山崖上捡到リアラ的项链，然后前进一段时间后将其归还。这里有断壁会吹风，注意在风停的时候跳，但有个地方需要利用向上吹的风的推力跳到另一边。

7 アイグレッテ

来到这里先去礼拜堂左边宿屋与老板对话，然后去广场，发生剧情后再回宿屋对话，接着从进城入口处爬梯子从另一边下来前往秘密入口。

8 ストレイライズ遗迹

进去先去最里面的房间(不用爬楼梯)，按照“DESTINY”的顺序踩下相应的。途中两边的路有宝箱，不过要用巫师指轮打通堵路的石头。二楼某个房间的裂痕要用指轮多次发射才能开。



9 ストレイライズ大神殿

走到神殿门外发生剧情，然后是冲进去与バルバトス的战斗。バルバトス会对用道具的人反击，还有毒环，不过他的魔防很低。バルバトス的HP打到5000以下战斗强制结束，情节后リアラ和ジューダス加入。然后回城，从礼拜堂右下的出口出城。

10 アイグレッテ港

和船员对话花400G买船票，然后就出发了。

11 连络船

先去甲板最上面的了望台找到リアラ，之后敌人来袭，与船长对话后前往船头甲板发生战斗，之后去最下面的船舱打倒敌人本体。

12 リーネ村

与船长对话来到リーネ村，先出门与村民对话，然后回到リリス的家休息。第二天出门找到リアラ，回去后与リリス辞行，之后可以合成了。

13 大陆西部・南部の坑道

这里可能是游戏第一个会让人昏头的地方，先在地图南边找到入口，这里很多岔路，注意调查提示板，坑道里还有推箱子的谜题不过难度不大。西部和南部的坑道间有个小屋，进去发生剧情。第二天继续前进，穿过一个坑道来到ノイシュタット。

14 ノイシュタット

先前往港口，但船还在修理。和商人对话后去他家，接下去西边废坑找宝物的任务。这里有斗技场还有赛跑迷你游戏。

15 オベロン社废坑

先要启动透镜启动型引擎，需要200个透镜，身上最多拿100个，然后去调查坑道中那些闪光点可以拿到透镜。废坑右边深处有个浮板，先启动

©いのまたむつみ ©1997–2007 NBGI



莉亚拉



它，然后从入口上楼梯启动炸弹制造机，拉摇杆调整传送带的移动方向让炸弹掉到一楼，然后去一楼浮板那里将炸弹搬到右边的土堆，对其发射透镜打通道路。上楼后先启动活动板改变其方向，然后再去造个炸弹，将炸弹拉到有裂痕的墙处引爆，炸开一个洞进去。来到深处发生剧情，之后拿着道具回ノイシュタット找商人交差。

16 ノイシュタット

回到ノイシュタット找到商人，然后去港口坐船前往ファンダリア。

17 连络船

前往甲板发生剧情，然后去船舱中间的甲板找到ジューダス。

18 スノーフリア

没特别的事件，只是这里的宝箱需要花钱买，买不买看手头有没有富余了。



19 ハイデルベルグ城

进城直接去见ウッドロウ，看完透镜会见结束后出城与リアラ前往公园约会，约会途中飞行龙来袭。回城经过几次战斗来到谒见间进行BOSS战，首先自己手动选择晶术打倒豹子，不然它在后面放晶术很讨厌。要注意BOSS的连击，特别是他HP低下的时候很容易导致我方全灭，如果BOSS被打倒豹子还没死那么豹子会逃掉。

10年后的世界

20 アイグレッテ

先去神殿发生剧情，然后ナナリー加入队伍，接着从右边的门出城前往港口。



21 アイグレッテ港～チェリク

在船舱中间的甲板发生剧情，然后到达チェリク，进行一些补给后向西北方前进到达ヒートリバー。

22 ヒートリバー

一开始不能过桥，向上走去调查源头。这里冒热气的地方踩上去会减HP，而热浪的地方躲在石头后面就可以了。源头处发生BOSS战，该BOSS受到攻击就会放气泡，还带毒效果，打掉一层壳后还会放小螃蟹。这里リアラ回复，ナナリー只用水系中级晶术攻击，カイル前方防守，总之是场耗时的战斗。打倒BOSS后回到桥那里，热水退去可以过桥了。

23 ホープタウン

先到里面找到ロニ和ジューダス，合流后在村子转转去墓地找到ナナリー，然后去宿屋，之后去ナナリー的家。

24 トラッシュマウンテン

这里有毒气，站在上面会减HP，而与ラグナ遗迹一样这里也要把箱子推到转换装置里得到道具，注意如果碰到毒气道具会变质。在最里面的房间看到红绿蓝三个机关，红色代表1，绿色代表3，蓝色代表5，根据门上的数字提示踩下机关，让其和等于门上的数值，最后的"0"就是一个机关都不踩。

25 カルビオラ

没什么难点，去中央机械那里对着用巫师指轮发射透镜就能开门，与神官战斗后进去看到女神，然后回到现代。

现代

26 ハイデルベルグ城

前往ウッドロウ处，在王座后面的房间里发现透镜不见了，在客室休息一晚后第二天发现リアラ不见了。去见ウッドロウ，拿到"救命状"。然后前往ハイデルベルグ西南方向的地上军据点基地，前往基地要从东绕一个大圈，要注意随时看地形和方向。

27 地上军据点基地

这里要解开3个封印，第一个木之封印在休息所调查门口的植物，



然后去外面右下的土堆种下；第二个水之封印在基地内，找到一个水晶对它用巫师指轮发3次透镜打碎；第三个火之封印要在基地内找到木炭，然后放入壁炉，用巫师指轮点燃解开。3个封印解除后去封印房间将神像推到墙壁，地下通道的门打开后进去，找到飞空艇，然后前往アイグレッテ。

28 ストレイライズ大神殿

从屋顶一直向下走，没什么难点和岔路。在遇到バルバトス的地方找到リアラ，然后与BOSSエルレイン战斗。注意她的反击，ロニ恢复，ジューダス用暗系晶术，爆发后还是防御吧。击倒エルレイン出门遇到フィリア，她将圣光镜(ソーサラースコープ)交给カイル，用它可以消费3个透镜调查一些奇怪的地方并找到隐藏的道具。



29 飞行龙

要进入最里面必须解开4个陷阱，顺序不定。左边的房间要走很窄的通道，有的还会消失，掉到下面的胃液里会损失HP，如果3次不通过ナナリー会出来帮你。之后在封印处使用圣光镜然后调查，出现敌人并击倒他们，接着就可以破坏封印了。右边的房间有很多细胞阻止，在画面右边有个大的母细胞，用巫师指轮干掉它就行了。右下的房间先要用圣光镜调查才能进去，这里需要合理回收和放绳梯。先下到最下面，然后边往上爬边回收绳梯，然后到左边边搭绳梯边下去，之后从很长的楼梯爬上来去取左边里面的绳梯，将其搭在右边的空处，然后爬下去，接着爬到最下，然后边上去边回收绳梯。之后回到最左边，将绳梯一个个放下去走到最下面，乘坐下方的电梯后上去进屋解开封印。第四个是最外面入口处，利用传送装置就能到了。

进门发生BOSS战，然后是10分钟时限逃出。来到刚才坐电梯的地方，用圣光镜调查旁边的备用电源，乘电梯上去在门右边继续用圣光镜找到隐藏门。

平行现代

30 海岸洞窟

从海岸洞窟出来后上去出大地图，而在这里可以用圣光镜调查出药草，需要注意的是这个世界不能再来，所以怪物、收集图鉴最好此时就完成这个部分的。

31 苍天都市ヴァンジェロ

从洞窟出去后就能看到，去2楼发生剧情，然后准备前往红莲都市スペランチュア。

32 未开の森

途中的草用巫师指轮搞定，



在有一大堆草的地方发生剧情，然后去打狼的牙齿。利用圣光镜可以开启陷阱，而狼怕水，也可以利用这点堵它们的路。打到5个后就可以回去烧草了。

33 红莲都市スペランツァ

到2楼去看地图，然后准备前往黄昏都市レアルタ。

34 黄昏都市レアルタ～光のほこら

先去2楼墙壁上冒淡蓝色光辉的地方使用圣光镜，打开隐藏门后进去，剧情后决定从光のほこら前往ダイクロフト。出黄昏都市沿着雪山黑色的道路上去就能找到，进入后传送到ダイクロフト。

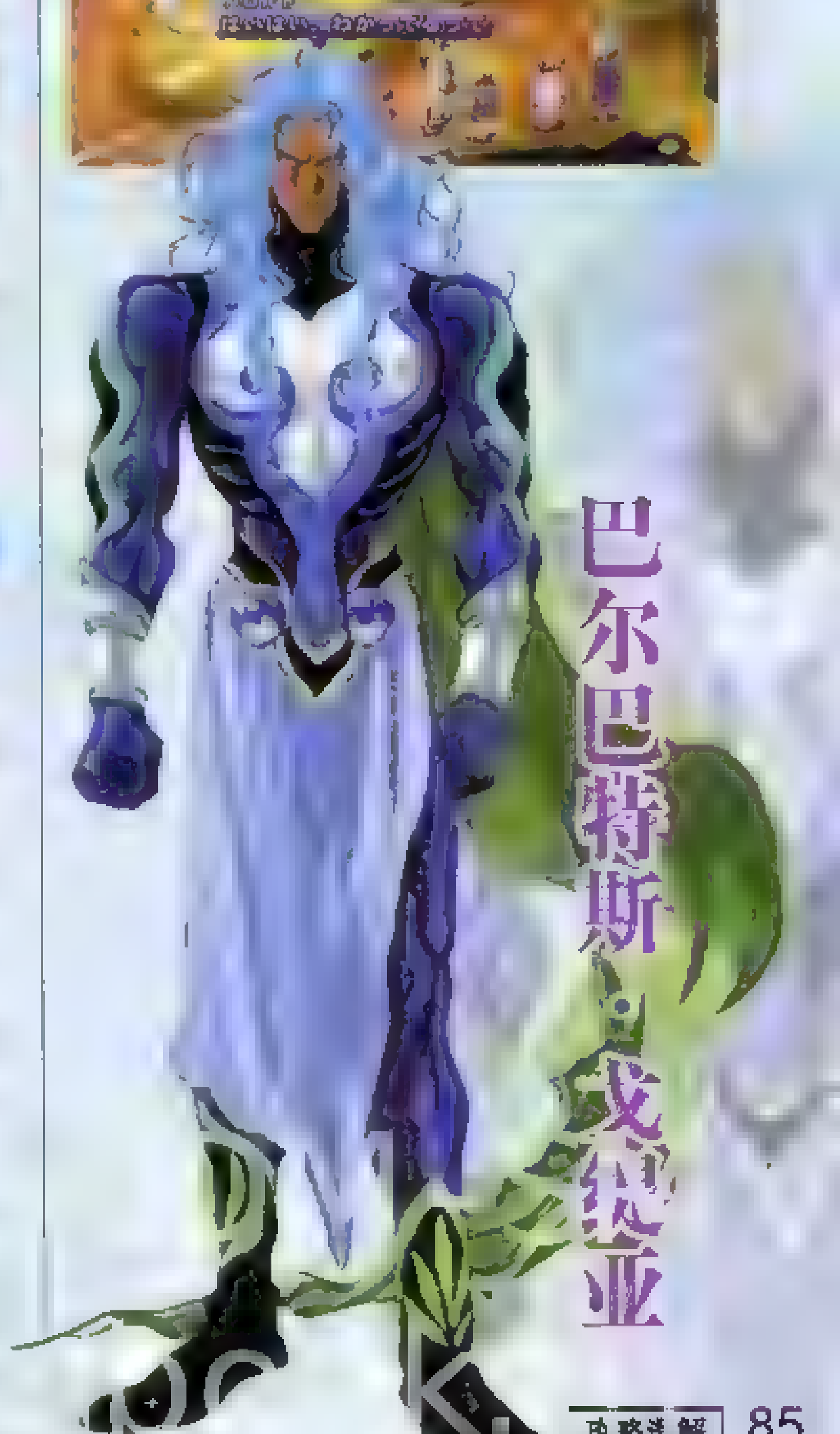
35 ダイクロフト

一进去就是BOSS战，又是一场苦战，先解决两个烦人的杂兵吧。打败BOSS后前往里面，与エルレイン见面发生剧情，之后是操纵リアラ唤醒封印在梦之世界的众人。第一个是在孤儿院门口与小时候的カイル对话；第二个是去ナナリー弟弟ルー的墓地，最后是ジューダス的记忆。所有事件发生后众人来到天地战争时代。

36 地上军据点

一开始就是和BOSS HRX-2战斗，注意它在最后会自爆，情节后ハロルド加入。接着前往最上方的作战会议室，与リトラー对话后前往物资保管所。





巴尔巴特斯·戎绥亚



37 物资保管所

物资保管所有10分钟时限，首先要做成マスターキー需要合成セルチップ、バイオチップ和ジーンチップ。セルチップ在右下下楼梯地下的箱子中随机；ジーンチップ在最里面上2楼后右边的房间，用圣光镜调查；バイオチップ在2楼前方右边的屋子里。注意3个チップ走到外面遇冷就会碎。找齐3个后回到一楼入口附近的装置合成マスターキー，マスターキー就不怕外出了。有了マスターキー就能打开更多的装置，セルキー在原来バイオチップ所在的房间，バイオキー在原来セルチップ所在房间，需要圣光镜调查。3个キー拿到后到1楼最里面的房间调查装置，之后返回地上军据点。在作战会议室听完讲话后去カーレル的房间休息(作战会议室下面左边的房间，有记忆点)，第二天准备前往ダイクロフト。

38 ダイクロフト

进去后和ディムロス兵分两路，这里没有随机遇敌，可用圣光镜调查地图上敌人的视野，与敌人接触就会发生战斗。这个地方路线容易头昏，实在不行可以调查有青色光点的装置，战胜敌人后会提示要走的方向。在最深处发生剧情，5分钟防御敌人进攻，期间敌人会不停出现，坚持5分钟后回到来的地方，PSP版这次是直接出去，体贴了不少。与ディムロス合流后坐救生艇脱出，之后前往基地的作战会议室，然后再次前往物资保管所。

39 物资保管所～スパイラルケイブ

去物资保管所1楼最深处，然后回到地上军据点，接着去作战会议室，为了救アトワイト众人决定前往スパイラルケイブ。スパイラルケイブ在地上军据点西北方，但需要从东北方绕一下。里面地上闪紫色光的点可以用圣光镜调查。最里面发生BOSS战，注意它全身发蓝光说明要爆炸了，赶紧离开。剧情后返回地上军据点。

40 地上军据点～ダイクロフト

看到守护者诞生的一幕后前往作战会议室，然后去カーレル房间休息，第二天准备前往ダイクロフト。到了ダイクロフト一路前往最深处与バルバトス战斗，注意不要用グミ系的道具恢复，不然会立刻遭到反击。打败バルバトス后他逃回18年前的神之眼，众人紧跟其后。

18年前

41 外壳

这里道路比较曲折，容易产生视觉错误，出口在地图左边。



42 ダイクロフト

一进去就是BOSS战，然后可以看到スタン一行。之后前进乘电梯前往神之眼，注意坐上电梯后电梯坏掉就不能返回了。与バルバトス最后一战，使用回复晶术会受到反击，所以回复就用道具吧。在他HP到一半以下时开始对所有晶术进行反击，基于此此战最好全上物理系角色，リアラ和ハロルド就不用上了。胜利之后回到现代。

现代

43 ハイデルベルグ～地上军据点基地

前往ハイデルベルグ见ウッドロウ，然后去客室休息一晚，接着是カイル和リアラ的第二次约会，但此时却发生了意外。回到客室，然后前往地上军据点基地的格纳库，准备去10年后的世界。

10年后的世界

44 アイグレッテ～トラッシュマウンテン

在ストレイライズ神殿打听到エルレイン的消息，然后坐船前往カルビオラ。

45 カルビオラ(カタコンベ)

在之前遇到女神的地方前进来到地下，路上的蛛网用指轮烧掉，然后有4个传送点的房间按照右上、右下、左上、左下的顺序进去点燃里面的蜡烛。接着出去用指轮发射透镜敲钟，从打开的门进去开始BOSS战。该BOSS最烦的是一直浮空，正面的激光威力大，而移动吹风也很强，不过可以防御。战胜BOSS后回到现代。

现代

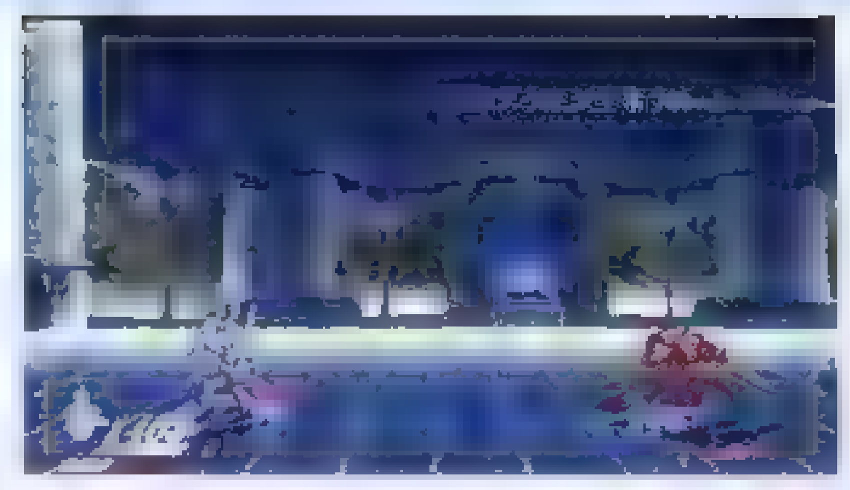
46 ハイデルベルグ～クレスタ

此时可以操纵飞空艇了，先去ハイデルベルグ找ウッドロウ，然后去アイグレッテ找フィリア，不过这两个顺序不定，只影响地图小对话，之后前往クレスタ找ルーティ。第二天前往ラグナ遗迹与リアラ第一次见面的地方发生剧情，之后最终迷宫神之卵出现。

47 神のたまご

首先要解开3个谜题，顺序不定。

第一，移动床。用指轮发射透镜击打光球可以转动相应颜色的地板，第一阶段是按照红、蓝、绿的顺序各发射一





次。第二阶段是先红色2次，然后蓝色1次，接着红色2次(可连射)。第三阶段是绿色1次，蓝色2次。要想拿中间宝箱，就在第三阶段对绿球发射1次，通过绿色地板后对绿球发3次，之后蓝色发射2次即可。

第二，身体变大变小。首先以大人形态去左方会坍塌的地方掉下去，如果拿道具就变小。掉下去会掉在变大小装置上变小，但现在要恢复原有体型。接着到下面踩下左边的机关。回到掉下来的地方，变小，在画面中央会显示“要跳下去吗”的地方有个门，不是很显眼，进去开启机关。回到第一个机关的地方落下去，以小人形态坐浮板，然后坐左边的另一个浮板到里面开启另一个机关。接着回到最初坐浮板的地方利用上面的装置变大，然后再坐浮板，这样就会回到入口处了。

第三，很滑的道路。这个地方地很滑，容易掉，而且路又窄，所以走的时候要小心，一点一点移动吧。

道路连通后前往中层。中层需要收集5个碎片，需要除女主角外另外的角色分别单挑一个敌人，不过难度不大。这里打败宝箱怪可以收集卡片，一共7张。

收集好5块碎片后就可以前往下层，下层没谜题，前进到最深处就是最终BOSS战了。最终BOSS前的传送点可以将你传送到入口。

最终战分别打两个BOSS，第一个エルレイン需要注意其冰冻光环，装备防冻结的饰品吧。最终BOSSフォルトゥナ要注意瞬间移动后排的技能，而她的HP一定值下会用全员HP1的招式，要立刻恢复。

最终战后同伴们各自回到各自的时代，最后カイル前往ラグナ遗迹与リアラ初次相遇的地点发生剧情，迎来最终结局。

PSP版新增要素

斗技场追加特别战斗



1.去ノイシュタット斗技场前见到她；2.出城，再进城去观众席看到她瞬杀怪物；3.去喷水池发生拯救女性的事件 4.出城，再去赛跑迷你游戏起点附近那看到她；5.出城，再去斗技场观众席发生怪物脱逃事件；6.出城，然后カイル通过斗技场单人上级或マニア难度获取3胜后リムル乱。



リムル

和PS2版一样，在触发了与之相关的一系列事件后(见上页注解)，用カイル打赢斗技场单人战マニア等级之后，莉姆露就会出现挑战，她的实力还是和PS2版完全一样，只是在用秘奥义反击时追加了cut In画面。这里还是简单地提一下，对付她的时候更多地需要把注意力放在她的晶术上，随着HP的减少她会逐渐由光系下级逐渐转为使用光系上级，一旦被她在最后关头唱出光系上级，是铁定会被打败的。相对的，リムル有用的近战技能并不多，瞬雷刃可以轻易防住，雷破斩和雷斩轰天击都可以简单地跑开躲避，只有HP不多时频繁使用的破防加吹飞的招式较有威胁，因为那通常是为她咏唱光上级做准备的。另外要注意リムル对全属性耐性外加全异常状态无效，所以选择装备的时候必须注意。顺便说一下，Manla以上难度时リムル的攻击力是十分恐怖的，一周目能力和装备不足时还是不要尝试了。

ルーティ

打赢リムル之后再次用カイル通过单人战マニア难度后，ルーティ也会出现挑战，传说史上首次出现了母子大对决。不过ルーティ的实力实在令人失望，比起リムル都要差一大截，出招速度和频率都很低，杀伤力也不强，晶术更是不会有机会让她咏唱出来。获胜之后得到称号“母を超えた息子”(攻击+3.0、クリティカル+3.0、知性-2.0)。

リリス

最终迷宫出现后，回到リーネ村和リリス交谈，之后再次通过单人战マニア难度后会出现最后的挑战者リリス。她的速度很快、能力强，虽然普通攻击的范围不大，但是招式的判定都十分霸道，除了万恶的秘技“死者の目覚め”外，《宿命》中的所有招数也都有，其中“レインボーアーチ”的超大攻击范围最让人头疼，她偏偏还特别喜欢用这招，后面还会接上“まんぼう战吼”。最麻烦的是她在HP减到一定程度后就会随机在普通攻击后接上秘奥义“サンダ ソ ド”将我方一击杀，而且速度极快，往往因此



前功尽弃，所以这里还是比较推荐利用普通攻击×3+闪光冲+晶术取消无限连击的方法在最后将她一口气干掉。需要注意的一点就是由于她和リムル都是全属性耐性，附加属性的武器伤害会变得很低，所以只能使用最终迷宫最深部得到的矿石剑了。但辛苦打赢她之后竟然什么奖励也没有……

本作斗技场的难度是相当大的，即使是前面的杂兵战也需要万分小心，不小心中一个上级晶术就会导致败北，而后面的几场特殊战斗虽然可以反复直接挑战，但难度都不低，在一周目缺少强力称号培养并且等级提升速度不够的情况下还是建议选择Hard以下难度来挑战。

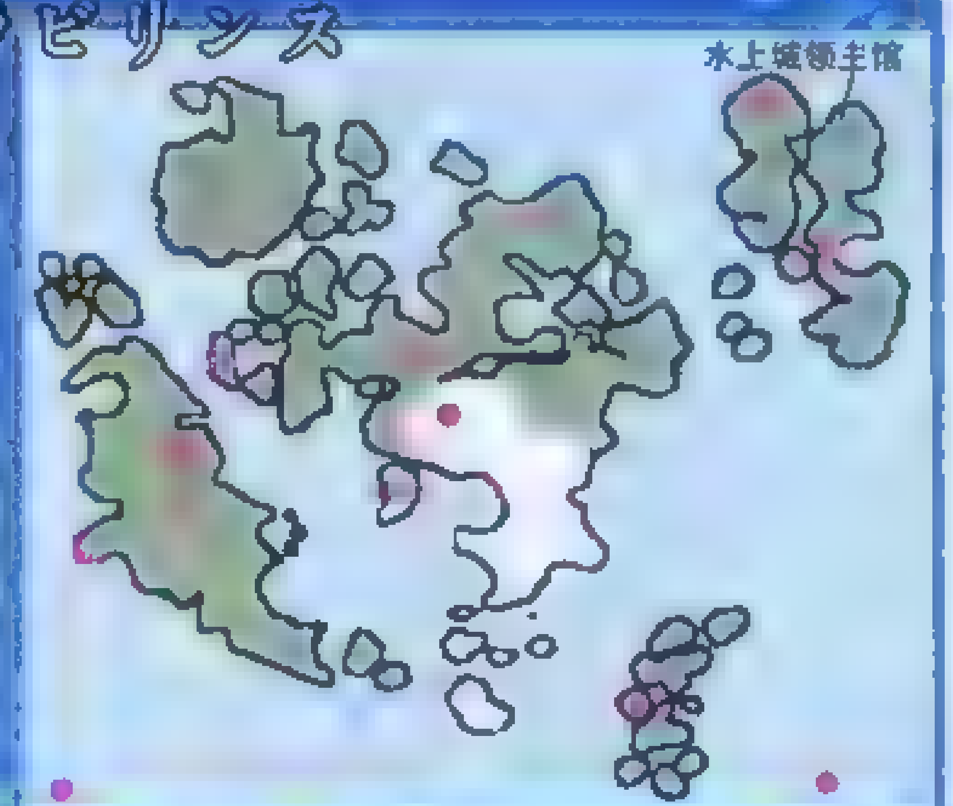
2 真神炼狱刹

3 通关后的Grade Shop

4 画廊模式



5 隐藏迷宫アクアラビリンス



第2区 第2区会遇到BOSSバルバトス，这家伙不知道为什么会再次复活来到这个迷宫中，他的能力和流程中遇到的还是一样的，在等级和装备都有不少提升的我方面前已经算不上是什么大威胁，只要注意他的晶术反制即可，打败它之后从后面的宝箱中可以得到バルバトス用的斧头(命中居然-50，所以还是摆着看看吧)。

第4区 第4区的BOSS是リオン=マグナス：这里的剧情虽然有些莫名其妙，但リオン的实力是不容小视的，除了本体之外他还带着两个光球辅助，不仅动作极快还能瞬间移动到后排来攻击，除了固有特技外，リオン还会使用各种暗系晶术，由于他的回避率惊人是很难中断他咏唱的。和リムル一样，他也会对我方的秘奥义用“魔神炼狱刹”反击，此外在HP不多时使用的秘奥义净破灭烧暗也具有很强的杀伤力，建议一周目还是调低难度吧，不然绝对会死得很难看，打赢之后的宝箱里可以得到夏露狄耶的复制品。

第5区 第5区的BOSSPS2版一样是マグナディウエス，除了那令人发指的SB频率以及近乎无耻的静止结界外，这次同样追加了它的cut In画面，看上去更有气势了。战斗的难度自然还是一样的变态，为了不至于前功尽弃，笔者在这里咬着牙几乎用光了所有的回复道具，最后关头还被迫使用了“一律减半”来保命。打赢之后它后面的宝箱里可以得到一把对恶魔有效的剑，和PS2版不同的是，回头的路上会遇到正在迷宫里徘徊的ジョニー，这次他会亲手将乐器交给你。

第7区 第7区更是会遇到撒布诺克(就是之前带白豹的那个BOSS)，巴鲁巴托斯和旦塔利奥的最无耻组合。此战难度可谓空前绝后，撒布诺克会用瞬间移动直接攻击到我方后排的法师，而巴鲁巴托斯则一反之前的神勇，基本上什么也不干，就站在中间负责用晶术(暗系上级)反制我方的回复晶术，旦塔利奥则毫无顾忌地躲在最后咏唱晶术。对付他们只能先拼命用上级晶术干掉前排和最后的两人，因为他们的HP相对较少，我在这里运气超好，女主角正好进入了SB状态，一个具现结晶就打掉了他们一半的血。只剩下巴鲁巴托斯的时候也不能大意，他会照例反击我方的晶术，不过此时的他已经是强弩之末了，遗憾的是好不容易干掉他们得到的宝物仅仅是一件没什么大用的衣服。

继续前进的话就和PS2版一样了，但是这次进隐藏迷宫笔者选的难度仅仅是Normal就已经十分吃力，很难想象在高难度下那几个新增BOSS的能力会是怎样的强悍，估计二周目只有把等级练到非常高再配合好称号培养才有希望打过吧。



不吉之证 15个不吉之证在上面地图中所示的地方，注意有的不能通过直接降落飞空艇拿到，需要将飞空艇停在附近自己走过去。有一个在最终迷宫最深层。

编 纱迦 美编 NINA

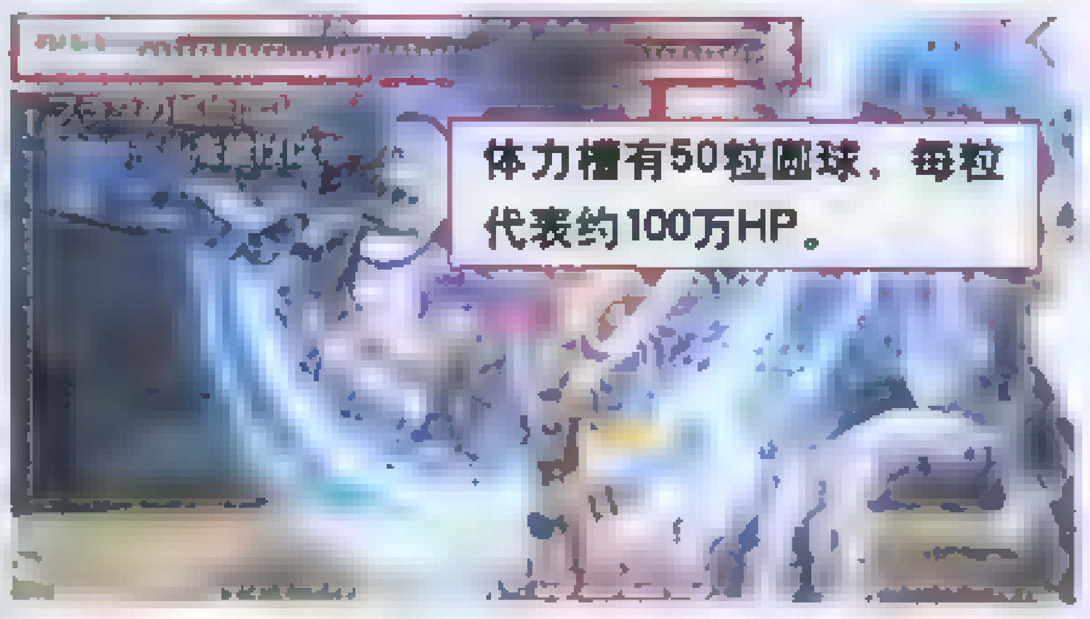
没有做不到，只有想不到！各种变态玩法在此大披露！



去年的这个时候，我们迎来了《FFXII》。在这一年时间内，喜欢RPG的人想必都已经把游戏通关了。不过这里我们会为大家披露一些令你耳目一新的变态打法，也算是对游戏发售一周年的纪念。也欢迎大家将自己的变态打法告诉我们。

最终幻想XII	Square Enix	RPG
PS2 ファイナルファンタジー		
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

① 最强敌人另类击破法！



体力槽有50粒圆球，每粒代表约100万HP。

俗话说，金钱不是万能的，但没有金钱是万万不能的。为了证明金钱在《FFXII》是万能的，我们决定以钱击倒游戏中最强的敌人——HP高达5011万2254的"鸭子馒头"(ヤズマット)！想必大家都已经猜到我们肯定是用扔钱了，但是这还远远不够！我们要**封印除扔钱外的全部攻击手段，并且不能使用道具、不能使用MP，不中途退出**！想知道这怎么达成吗，那么就接着往下看吧！

金钱全满之道

在完成这项挑战之前，首先要进行的一项工作当然是攒足够多的钱。为了确保打死最强敌人不出意外，储备1亿元是最为保险的。那么如何才能取得这1亿元呢？答案就是……卖东西！（把用金手指的人拖出去打！）

简单地说，就是不断打倒同种敌人形成高CHAIN，利用高CHAIN拿到大量道具，攒够99个之后出售。游戏中最好赚钱的地方莫过于去ミニアム遗迹·秘する神の御所打ダーククロード，这种敌人身上会掉售价1435元的修罗の骨，而在此处这种敌人会大量出现。将其全部杀光后传送两次再回来，很快又有一批出现。当攒够99个之后就拿出去卖，1个小时大约能赚62万1157元，161个小时后便能从零赚到1亿元！

讨伐前的准备

赚够了钱，就可以出发了！此战中，我们惟一的攻击手段就是扔钱，而回复和辅助通过魔法。但由于有不用MP的设定，我们必须装备饰品电のチョーカー，其效果为用金钱代替MP。经过仔细计算后得知，1MP约等于64元。此战中我们要用的魔法和对应的金钱效果见右表：

扔钱的威力是与队伍中3人的HP之和有关的，为发挥出9999的威力，HP两倍的バブル魔法是非常重要的。デスペル、ストナ、リジェネ则是为了解除敌我双方的异常状态。装备上除了为降低必杀的即死几率而必装シェルシールド外，其他以提升防御为主。

アレイズ	3200元	リジェネ	1000元
ケアルガ	4350元	バブル	2000元
デスペル	1000元	ヘイスガ	4450元
ストナ	750元	デスペガ	2300元

战后统计结果

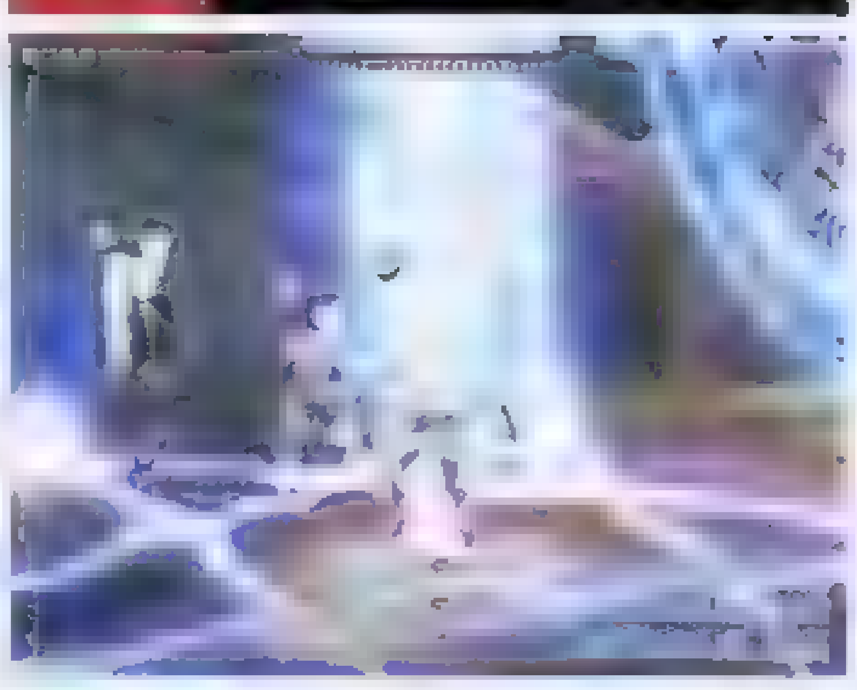
讨伐前	9999万9999元
战斗后	346万2818元
总耗时	7小时19分。
扔钱次数	6087次
攻击（钱投げ）费用	6085万2537元
复活（アレイズ）费用	279万3600元
其他魔法费用	791万7750元

实战总结

贱龙共有50条血，其实力也会随着血的减少而增强。具体战法这里就不多说了，之前杂志上已经说过太多次了。和普通打法比起来，此法的缺点在于扔钱的速度比较慢，优点是MP改为金钱后完全不用担心MP不足。所以胜利只是时间问题。

前25条血都比较轻松，平均110万就能放掉一条血。HP一半以下时，贱龙会强制攻击上限降为6999，此时金钱消费将翻1.5倍。最后10条血时贱龙会使用惊异，连击几乎就是即死，必杀的频率也会激增。不过坚持下去便是胜利！

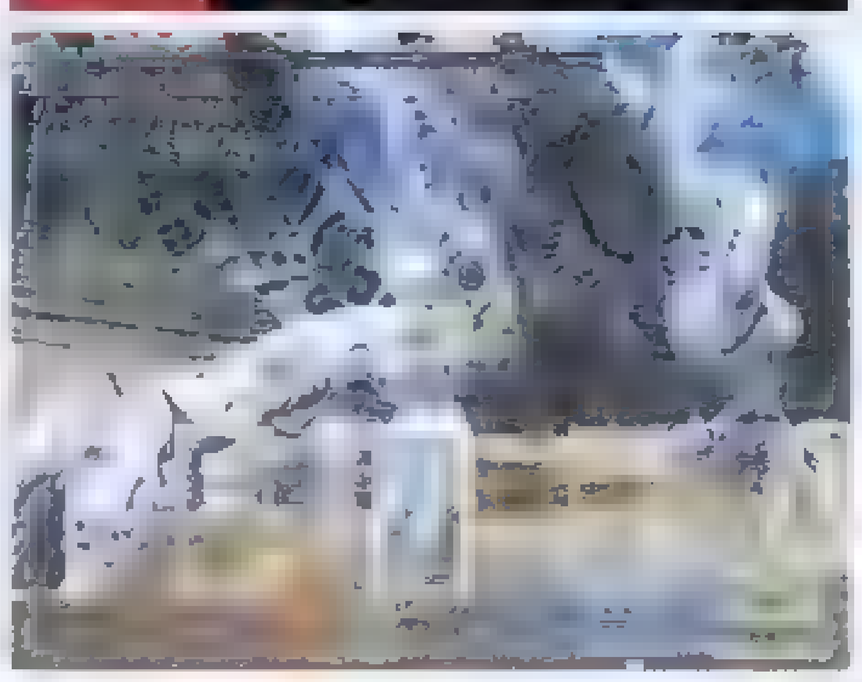
0～26粒 平均1粒消费金钱110万2436元。



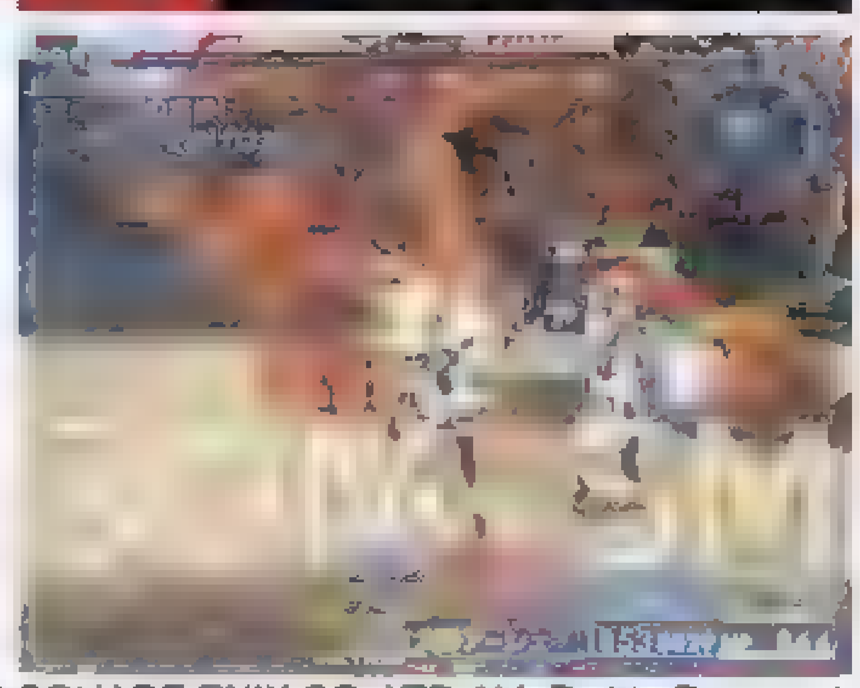
平均1粒消费金钱158万1248元。



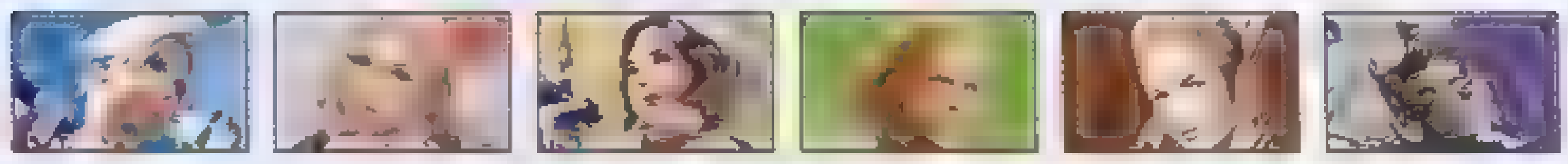
平均1粒消费金钱170万2781元。



平均1粒消费金钱196万1725元。



©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD ALL Rights Reserved.



② 99级的队伍就此诞生！

看到标题，你是否在想：人人99级有个啥值得炫耀的？没错！要想练出一支99级的队伍并不难，不过我们的目标是：这支队伍从最开始便是99级！也就是说，除了最开始的梵，其他队员在加入时统统都要是99级！首先让我们来看看队员们加入时等级的决定规律。大致上可以分为两种：

看了上表我们就会发现，如果除去一开始的潘妮罗不算，我们只有将梵练至98级，方可达成全队员加入时99级的目标！那么闲话少说，立刻开始！

根据梵的等级而变化的队员

[illegible]	潘妮罗(第1次)
[illegible]	巴尔弗雷亚、弗兰
+2	巴修

根据队伍中等级最高的两人的等级而变化的队员

[illegible]	潘妮罗(第2次)、拉萨
[illegible]	阿玛莉亚
[illegible]	巴修(客座时)、文森、拉萨、雷达斯
[illegible]	沃斯拉(第1、2次)

作战准备

可能有人会说，练到98级不就是个时间活嘛。没错，不过如果你掌握好方法，可以令所需时间大为缩短！下面就为大家披露此次挑战的心得。

1.一人战斗

这个不用说，一人战斗的话，就不用担心有人来抢经验值。早期只有潘妮罗这一个拖油瓶，为此我们的挑战建议从潘妮罗加入之前或完成太阳石任务之后开始。需要注意的是，整个挑战过程必须在进入ラバナスタ王宫前完成，不然悔之晚矣！

2.挑选敌人

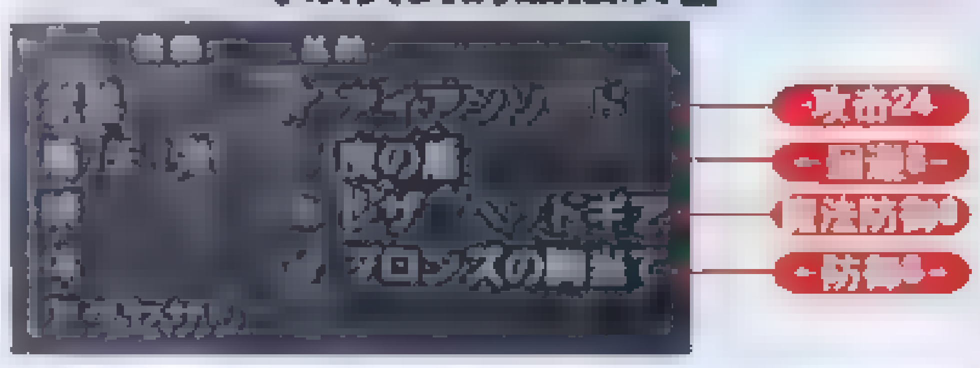
经过周密分析后我们才发现，原来在初期梵可以去的地方就已经相当多了！这些地方也不乏一些强敌，而它们的经验值也要远远高于普通敌人。选好对手之后要轻松很多。下面列出4种经验值较高的敌人供大家参考。另外ゼルテニアン洞窟也是练级的好地方。

西ダルマスカ砂漠	ダスティア(EXP1098～1101)
ギーザ草原	ウェアウルフ(EXP1201～1211)
东ダルマスカ砂漠	ワイルドザウルス(EXP2753～2766)
西ダルマスカ砂漠	ダイブイーグル(EXP1952～2044)

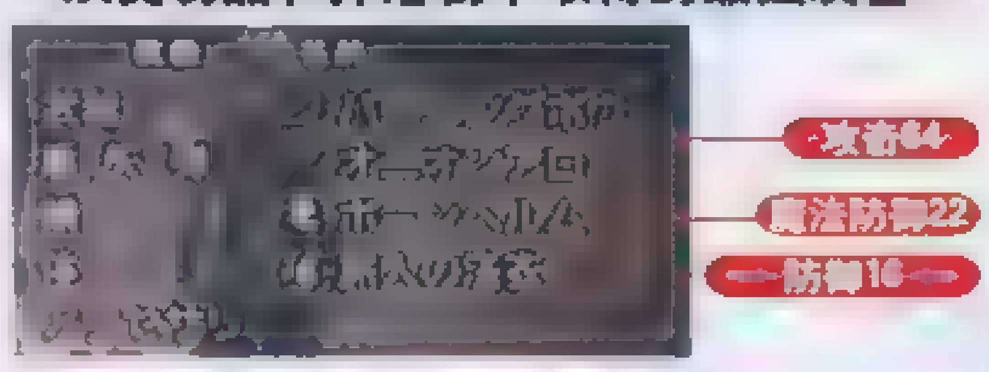
3.武器装备

初期我们能买到的最佳装备，是在ナルビナ城塞买的。虽然寒酸了点儿，但也只能将就着用了。中期可以用交易品拿到不错的装备，到后期我们还可以用敌人身上打到的高级装备。

可以买到的最强装备



从交易品和掉落物中取得的最强装备



旅人の法衣为交易品：ウール×2、なめし革×2、水の石×5。

4.执照盘

初期执照盘的选择同样是很重要的。首先当然是照顾那些在ナルビナ城塞买到的装备，之后大致要优先强化白魔法1、绿魔法1、HP+、力强化、行动时间短缩。无用的能力要及早放弃。

具体流程

Lv.1～Lv.3

这个阶段没什么太多讲究，注意先存钱买フェニックスの尾。

Lv.3～Lv.15

这个阶段可以反复找珍稀怪ダスティア练级。当梵的HP未满10%时，来到西ダルマスカ砂漠·砂漠の回廊就会出现。这个怪物的HP在7000以上，其魔法对此时的梵来说有着一击必杀的威力。不过由于它是不死系的敌人，所以用フェニックスの尾能将其一击必杀。

Lv.15～Lv.30

HP500以上后，就可以试着从珍稀怪リンブルウルフ身上偷到グラディウス。此武器攻击力45且附加风属性，入手之后实力何止倍增！其出现条件为：将西ダルマスカ砂漠内的狼击倒20只以上后，来到西ダルマスカ砂漠·阳炎立つ地平的右上角区域。注意它的实力不弱，一定要给自己加上プロテス，再给它加上ブライン。

Lv.30～Lv.52

此阶段梵已经具有相当的实力，此时就可以去ギーザ草原找ウェアウルフ、去东ダルマスカ砂漠找ワイルドザウルス。

Lv.52～Lv.80

终于可以去拿此行的最强武器バーニングボウ了！只要打倒西ダルマスカ砂漠的ダイブイーグル，就有可能取得这件武器。但ダイブイーグル的实力非常强，而且是飞行敌人。

在西ダルマスカ砂漠·阳炎立つ地平有3只这种敌人，对付的手段有3个：银の弓、毒魔法和必杀技。

Lv.80～Lv.98

拿到バーニングボウ之后，利用濒死攻击力上升的特技，可以将ダイブイーグル一击必杀。有了这一招，一个小时就可以拿到20万经验值！最后在96小时零5分的时候，梵达到了98级，挑战之旅顺利完成！

③ GUEST战士的英雄事迹！

用上面的方法，我们终于达成了全队员99级的壮举！由此可以派生出多种变态打法，这里就推荐将GUEST战士的威力发挥至极致的玩法！

所谓GUEST战士，指的是队伍中第4位参加战斗的人。GUEST战士不能控制，不能成长。正常情况下GUEST战士的作用不是太大，但在99级的加持之下其实力有迅猛的提高！为此我们的玩法是在GUEST战士加入后，将全部战斗都交给他或她去搞定！



▲雷达斯VS吉加美什！《FF12》最强大叔的头衔争夺战在此刻便见分晓！



▶拉萨娇小的身影屹立在巨大的地龙面前！巴[illegible]在远处欣慰地看着他屠龙。



◀雷达斯终于将HP高达893万711的魔龙一人挑灭！光头大叔的传说将永远流传下去！

99级！雷克斯之帝国兵40万人斩！

尽管我们已经做到了全队员入队99级，但是有一个人还被我们遗忘了！那就是梵的哥哥雷克斯！尽管他只在游戏的序章出现过，但我们不能厚此薄彼，接下来就来讨论雷克斯99级的可能性！

雷克斯的活动范围仅限于一开始的ナルビナ城塞内。要想将雷克斯练到99级，就得有理论上无限多的敌人。幸好游戏的确留有后门，在城塞内的确有无限多的帝国兵。

不过这个挑战的难点在于，帝国兵的经验值不会增加。这样到了后期，练级将变得极为艰难。在具体的试验过程中，达到Lv.10用了2小时54分，在4小时57分后达到Lv.15，而经过11小时零8分的努力之后，雷克斯的等级才达到20级。虽然理论上雷克斯的确可以练到20级，但接下来花的时间就太可怕了。经过仔细计算后可以得知，需要打倒40万名帝国兵才能练到99级。换算为时间的话要2[illegible]小时。如果我们一天玩8个小时，那么需要3[illegible]天零[illegible]个小时才能完成！我们的挑战不得不中止了！

(下期还有更多变态玩法，敬请期待！)

&3DM

研究中心

本次的研究将为大家公开一周目所有角色的使用心得和技能习得列表，除完美结局外的另外2个结局达成方法以及自由战斗相关的资料也为大家进行了全面的总结。总的说来，本作在很多地方都引入了类似于《召唤之夜》系列的设定，但仍然拥有自己独有的收集乐趣，而且在小游戏方面将收集的乐趣多元化的方式还有很大的发挥空间。

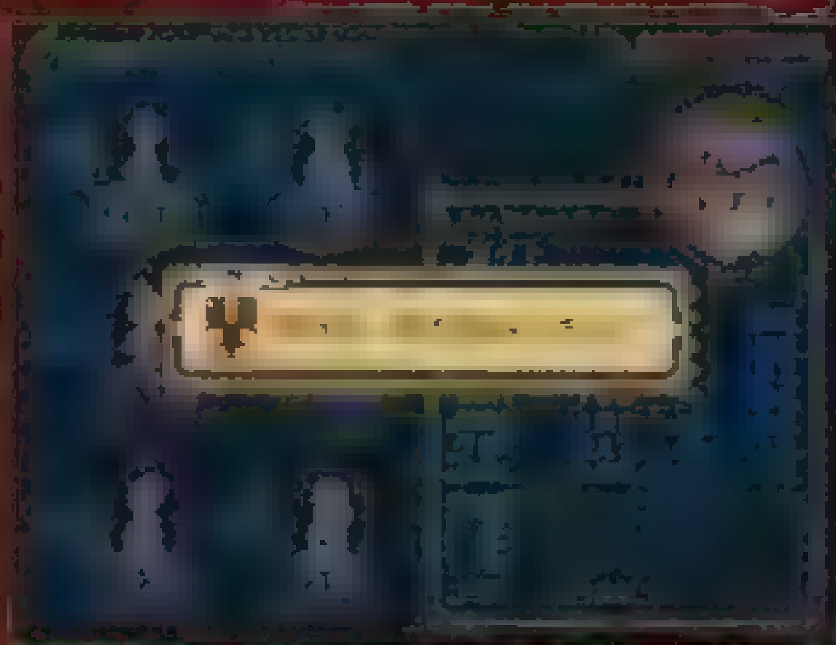
龙影符	FLIGHT-PLAN	S·RPG
PS2	ドラゴンシャドウスペル	日版

文 晴天 美编 菲菲

DRAGON SHADOW SPELL
ドラゴンシャドウスペル

全角色解析

由于本作拥有多周目的设定，所以晴天会将一周目和多周目所能收得的同伴分成两部分进行解析，而让多周目同伴出现的方法则是在"炼金工房"中制造相关的"继承道具"。游戏中的技能主要分为"个人能力"、"队伍能力"和"心兽解放技"三大类，在开启"特殊"菜单后按下R2键即可进入技能选择界面，并且"队伍能力"只能在"组队模式"下拥有足够的AP才可发动。


▲凯特是游戏中最早获得最强技能的角色，不愧为本作的主人公

一周目同行


凯特

通常型 | 攻击范围

各能力平均成长的万能性角色，主要以物理形式发动攻击，较低的WT值配合较高的DF可以从着面对多个敌人，推荐装备上大量回复单体HP的法定式。

觉醒型 | 攻击范围

使用"ドラゴンヴォイス"技能可进入觉醒状态，根据能力值的变化转为魔法攻击型，不但可以使用特定的古代魔法，配合MP无限的优势可以对敌人造成连续的伤害，最大的缺点则是无法进入"组队模式"。

7	天卧龙炮	心兽解放技	2	4	前方6×3直线范围攻击
15	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害
(注1)	ドラゴンヴォイス	个人能力	2	3	进入觉醒状态
22	神雅の一节	古代魔法	2	—	单体无属性魔法
29	业寂の一节	古代魔法	2	—	十字型范围无属性魔法
36	冥赫の一节(注2)	古代魔法	3	—	以自身为中心中范围无属性魔法
50	テスタメント	队伍能力	5	1	中范围无属性魔法
70	ジャッジメント	队伍能力	7	2	大范围无属性魔法

注1：第4章剧情战斗"運命すらは彼の毒牙"后学会
注2：冥赫の一节必须装备"天空精系"中"AP+1"的法定式才可使用


莱卡

拥有较高的TEC成长率，装备上增加物理攻击的法定式就能有效打击敌人，由于HP和物理防御力的成长缓慢，如果没有足够的等级千万不要被敌人围攻。

攻击范围

7	狗音歼击	心兽解放技	2	4	十字型范围攻击+麻痹
12	ヴォルテクス	队伍能力	3	—	中范围雷属性魔法+麻痹
20	必中	个人能力	1	1	以会心一击的攻击必然命中敌人
28	メガヴォルテクス	队伍能力	5	1	中范围雷属性魔法+麻痹
36	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
45	テスラテンペスト	队伍能力	7	2	大范围雷属性魔法+麻痹
75	缚视	个人能力	1	1	增加自身ZOC影响的范围(注)
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害

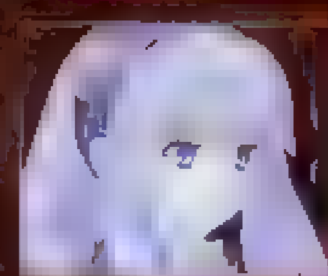
注：ZOC为所有单位的隐藏属性，在敌人的可移动范围内形成阻碍以防止敌人直接绕到背后进行攻击，仅对地面移动的单位有效


卡维因

属于典型的肉盾型角色，装备上提升DF和HP的法定式可以成为吸引敌人火力的绝佳人选，由于WT较高的缘故，多使用辅助性魔法才能有效累积BP值。

攻击范围

初期拥有	グラントンガード	心兽解放技	2	2	以自身为中心大范围提升DF和MDF
初期拥有	手当	个人能力	1	—	单体HP小回复
7	缚视	个人能力	1	1	增加自身ZOC影响的范围
14	グラントン	队伍能力	3	—	中范围土属性魔法+DF下降
23	休息	个人能力	1	1	一定时间内持续回复HP
33	グラントニオン	队伍能力	5	1	中范围土属性魔法+DF下降
75	ガイアストライク	队伍能力	7	2	大范围土属性魔法+DF下降
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害


朵拉泽

虽然魔法性能优秀，但因为缺乏便捷回复MP的手段，所以几乎在战斗中很难发挥作用。个人能力以回复技能为主，HP低的缺陷在后期很容易被敌人秒杀。

攻击范围

初期拥有	アクアリア	心兽解放技	2	3	以自身为中心大范围回复HP并解除所有异常状态
10	ヒール	队伍能力	3	—	中范围恢复HP
18	水精の愈し	个人能力	1	3	单体HP/MP全回复并解除所有异常状态(自己除外)
26	メガヒール	队伍能力	5	1	大范围回复HP
35	休息	个人能力	1	1	一定时间内持续回复HP
50	必中	个人能力	1	1	以会心一击的攻击必然命中敌人
75	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害


碧丝塔

不但拥有优秀的物理攻击能力，在魔法方面的优势也特别明显，是后方支援的强力角色，建议让她装备上WT减少的法定式再参加战斗。

攻击范围

初期拥有	アッパーキャット	心兽解放技	2	2	以自己为中心大范围增加AT和MAT
初期拥有	必中	个人能力	1	1	以会心一击的攻击必然命中敌人
初期拥有	グラントン	队伍能力	3	—	中范围土属性魔法+DF下降
28	会心	个人能力	1	1	物理攻击造成会心一击两倍的伤害
38	缚视	个人能力	1	—	增加自身ZOC影响的范围
48	ガイアストライク	队伍能力	7	2	大范围土属性魔法+DF下降
65	气合	个人能力	1	—	使自己的BP提升一阶段
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害

多结局达成

玩家除了可以参照上期的攻略达成BEST ENDING外，如果在第9章选择"梦、果てる时"前触发过所有的支线事件，并且进行存档的话，那么一周目还可以依次欣赏到另外两个结局。两个结局的达成条件也十分简单，如果玩家在第9章剧情战斗"暗き眷を食らう者"和最终章剧情战斗"无慈悲なる守り手"中分别让佩因基拉和阿尔福雷德死亡，那么最后就会看到"世界の敌"的BAD ENDING；如果佩因基拉和阿尔福雷德没有死亡，且最终章没有触发修复"人工精灵石"的情节，那么最后则会看到"新たなる轨迹"的普通结局。

www.plumbook.cn

萨拉

WT值和TEC高的特性使其成为最具机动力的战斗单位，无论是攻击和使用道具辅助都很有效率，装备上增加DF和HP的法定式会使战斗力进一步提升。

攻击范围

初期拥有	セイクリッドエア	心兽解放技	2	2	以自身为中心中范围增加TEC和AGL
11	见切	个人能力	1	1	必然回避一次物理攻击并进行反击
19	ブラストン	队伍能力	3	—	中范围风属性魔法+AGL下降
27	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害
35	高速移动	个人能力	1	1	可以瞬间移动到技能范围内的任意一格
45	ブラストダイン	队伍能力	5	1	中范围风属性魔法+AGL下降
60	休息	个人能力	1	1	一定时间内持续回复HP
75	エアスパイラル	队伍能力	7	2	大范围风属性魔法+AGL下降

亚瑟

物理攻击超群的战斗型角色，虽然刚加入时存在移动力过低的致命缺陷，但是随着等级的提升情况会立即转变，绝对是后期秒杀敌人的利器。

攻击范围

初期拥有	グランドヒート	心兽解放技	2	3	前方3×1范围内直线攻击+燃烧
初期拥有	会心	个人能力	1	1	物理攻击造成会心一击两倍的伤害
30	バーンフレア	队伍能力	3	—	中范围火属性魔法+燃烧
42	メガバーンフレア	队伍能力	5	1	中范围火属性魔法+燃烧
50	必中	个人能力	1	1	以会心一击的攻击必然命中敌人
60	气合	个人能力	1	—	使自己的BP提升一阶段
75	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害
90	インフェルノ	队伍能力	7	2	大范围火属性魔法+燃烧

拉

平均发展的中庸型角色，虽然实际的物理伤害不及其他战斗型角色，但配合会心的效果十分明显，可以装备上反击技能和敌人进行周旋。

攻击范围

初期拥有	ドラゴンアタック	心兽解放技	2	4	以自己为中心大范围物理攻击
初期拥有	休息	个人能力	1	1	一定时间内持续回复HP
24	必中	个人能力	1	1	以会心一击的攻击必然命中敌人
31	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害
40	会心	个人能力	1	1	物理攻击造成会心一击两倍的伤害
50	见切	个人能力	1	1	必然回避一次物理攻击并进行反击
75	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
95	气合	个人能力	1	0	使自己的BP提升一阶段

杰夫特

整个游戏惟一拥有贯穿攻击能力的角色，并且特有的"救济"技能只需要1BP即可发动，装备上回复技能后绝对是我方坚强的后盾。

攻击范围

初期拥有	ソウルリーブラ	心兽解放技	2	3	以自身为中心大范围无属性魔法+封印
初期拥有	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害
20	マナ夺取	个人能力	1	—	吸收敌人的MP(魔法型敌人效果尤其明显)
(注)	救济	个人能力	1	1	复活同伴并回复1/3的HP
30	メキドラグン	队伍能力	3	—	中范围无属性魔法
40	会心指南	个人能力	1	1	使任意角色物理攻击造成会心一击两倍的伤害
50	缚视指南	个人能力	1	1	增加任意角色ZOC影响的范围
75	见切指南	个人能力	1	1	使任意角色必然回避一次物理攻击并进行反击

注：第5章进入"[illegible]惨剧の回想"的附加章节，最后选择第二项后学会

黑露玛

进行魔法攻击或辅助的主力角色，再加上持有冥想等快速回复MP的技能，玩家几乎不需要顾及她的MP频繁地使用高等级魔法，WT高是惟一的缺点。

攻击范围

初期拥有	ドゥームダーク	心兽解放技	2	4	中范围无属性魔法
初期拥有	マナ夺取	个人能力	1	—	吸收敌人的MP
14	バーンフレア	队伍能力	3	—	中范围火属性魔法+燃烧
22	冥想	个人能力	1	1	一定时间内持续回复MP
29	グランドニオン	队伍能力	5	1	中范围土属性魔法+DF下降
45	イソフェルノ	队伍能力	7	2	大范围火属性魔法+燃烧
70	魔导	个人能力	1	2	特殊能力的MP需求减半
90	一齐攻击	队伍能力	3	1	根据参与的同伴数量对敌人造成巨大伤害

昏白の领域全突破

这里是游戏中提升角色等级和收集法定式的绝佳场所，不仅在10的整数倍楼层会遭遇强力的BOSS级敌人，而且在某些特定的楼层还会遭遇持有稀有法定式的アルビノ(在下表中用红色部分突出)，此时整场战斗的CT限制只有通常情况下的一半，即128CT，如果玩家实力不够的话，可以考虑优先消灭アルビノ，这样即使战斗失败也会收集到相关的法定式，另外使用S/L大法也可以提高アルビノ的出现几率，但必须读取进入前的记录。

1	2～4	390	精灵系7P
2	2～5	530	精灵系5P、植物系3P
3	3～6	790	精灵系6P、植物系2P
4	5～8	1410	精灵系4P、植物系2P、小鬼系3P
5	7～10	2800	精灵系2P、植物系2P、小鬼系3P、神兽系1P
6	8～13	2800	植物系2P、小鬼系3P、神兽系2P、凶鸟系1P
7	10～14	3350	小鬼系2P、神兽系1P、牙狼系3P
8	11～13	3950	精灵系4P、神兽系2P、触手系2P
9	11～16	4600	牙兽人系1P、牙狼系2P、精灵系2P、植物系2P
10	—	4930	神兽人系12P
11	13～17	4930	牙兽人系1P、凶鸟系2P、小鬼系3P、精灵系2P
12	15～19	5050	牙兽人系2P、小鬼系3P、植物系2P、精灵系2P
13	17～20	6150	触手系1P、凶鸟系2P、神兽系3P、精灵系2P
14	21～24	7440	巨兽系2P、小鬼系4P、精灵系3P
15	28	8300	魔导器系10P
16	22～27	9600	牙狼系2P、植物系3P、小鬼系4P
17	23～28	10410	魔导器系1P、牙兽人系2P、植物系3P、神兽系2P
18	23～27	11200	飞空鳞系1P、巨兽系2P、植物系2P、小鬼系3P
19	26～29	12110	飞空鳞系1P、魔导器系1P、小鬼系4P、精灵系2P
20	—	12000	灵鸟系10P、精灵系6P
21	27～31	14000	甲壳系3P、小鬼系2P、神兽系2P、精灵系2P
22	29～32	14700	甲壳系2P、触手系1P、神兽系3P、精灵系2P
23	29～34	15900	魔兽人系1P、牙兽人系2P、小鬼系5P、植物系2P
24	29～34	17150	牙兽人系1P、魔导器系2P、神兽系4P、植物系3P
25	32～38	16800	魔兽人系10P、牙兽人系4P
26	32～35	18000	飞空鳞系3P、精灵系7P
27	33～35	18850	触手系1P、凶鸟系2P、植物系4P、精灵系3P
28	34～38	20200	巨兽系3P、精灵系4P、植物系3P
29	34～38	20600	甲壳系3P、精灵系4P、神兽系4P
30	—	20000	狱魔兽系10P
31	35～38	21500	牙狼系3P、精灵系4P、神兽系3P
32	36～40	22900	魔兽人系1P、巨兽系2P、小鬼系4P、精灵系3P
33	37～41	23750	牙兽人系3P、精灵系4P、植物系3P
34	38～42	25150	飞空鳞系3P、精灵系7P
35	40～44	24000	飞空鳞系20P
36	40～44	27450	魔兽人系3P、精灵系4P、神兽系3P
37	42～46	30300	牙兽人系3P、植物系3P、精灵系4P
38	44～48	33200	圣兽系1P、牙狼系2P、精灵系3P、小鬼系4P
39	47～51	36050	圣兽系3P、小鬼系4P、神兽系3P
40	—	35800	精灵系9P
41	52～54	36000	精灵系12P
42	53～56	38250	牙兽人系10P
43	57～59	38300	甲克系3P、精灵系6P、植物系2P
44	59～64	38600	魔兽人系4P、小鬼系2P、精灵系2P、神兽系4P
45	75	36000	天魔系10P
46	73～77	38650	牙兽人系1P、巨兽系2P、精灵系1P、神兽系4P
47	80～85	33700	魔兽人系3P、神兽系4P、精灵系3P
48	84～90	39200	天魔系[illegible]P、圣兽系[illegible]P、巨兽系2P、精灵系7P
49	88～95	40000	精灵系4P、神兽系6P、魔兽人系3P
50	—	40000	精灵系4P、神兽系4P

不算结局的结局

将炼金工房提升到9级后可以制造一个需要99900贤者之石的道具"おもひでボロ"，之后离开工房就会看到暴龙的隐藏结局……

www.plumbook.cn



“《铁拳》系列”，作为和“《VR战士》系列”齐名的3D格斗大作，堪称经典。特别是《铁拳5》，无论从画面、系统，还是直哔的格斗效果表现来说，都不愧是“《铁拳》系列”最成功的作品。在国内一直有着大批FANS。目前《铁拳5》在街机上的进化版《暗之复苏》（以下简称DR）在我国出现也有1年多了，部分玩家也具有了国际级的战力，但由于国内街机业的萧条现状，大部分铁杆玩家是空有热血，因无法得到足够的对战磨炼，以至实战水平仍处于初段阶段，对游戏的理解也缺乏实质性的突破。在此，笔者希望通过自身积累的微薄经验，能给广大渴望提高的同好一点帮助。

文 [illegible] 编 [illegible] 美编 [illegible]

铁拳5 暗之复苏	NBGI	FTG
多机种	TEKKEN 5 DARK RESURRECTION	日版
	2006年12月27日	
	对应机种为ARC、PS3、PSP…以上信息为PS3版	对应玩家年龄 12岁以上

《铁拳5 DR》实战的三种基础能力

闲话少说，先来解释下实战能力的概念，相信不少在家用机玩家都有这样的体会，自己对系统知识有一定了解，连续技、步法已经练得行云流水，对战录像也看了个七七八八，平时和朋友的对战感觉良好，但一到街机上进行激烈对抗时就力不从心，被切得落花流水者有之，输得莫名其妙者也有之，于是拍机者有之，拔电源者亦有之……很多人都单纯地把原因归咎于硬件操作的不适应和对手的风格上。其实，还有一个更重要的问题被忽略了，这就是很多初段玩家的通病（家用机玩家群尤其多见）——防守薄弱！具体表现就是缺乏防守意识和防攻转换的能力。

很遗憾，虽然有众多的华丽追打及各式连技，但由于系统的设定，《铁拳5》及后继升级版本《5.1》、《DR》都属于防守成功方有利的格斗游戏。所以就真正的实战能力而言，防与攻缺一不可。一方面，想在高强度对抗的街机上保持胜率，就要做好面对采取各类打法的对手的准备，也就是首先要做防守的准备；另一方面，《铁拳》里很多削减对手体力的机会都在攻防转化中取得。所以，强悍的防守和攻防转换才是《铁拳》实战中克敌制胜的法宝。而以下通过对初级玩家常犯错误的分析指正来依次介绍的三种能力，就是决定防守及攻防转换水平最重要的基础。

确反篇

确定反击的官方定义这里就不再详述了，有不明白的玩家只要将其理解为防御住一些招数后己方以某些特定招数还击必中，就可以了。《铁拳5》及《DR》里确反是常用的削减对方体力的手段，可以不夸张地说，确反是《DR》里最常见的打击手段之一。要想明白确反的基本规律必须研究帧数表，例如被防后-10帧的招数，原则上用10帧以内的招数还击就会命中，但要考虑距离和身体姿势的因素（有的招数被防御后，双方距离会弹开，所以很多小于其不利帧数的招数并不能确反，如保罗的崩



拳（⇩⇘➡RP）和龙炮（⇨➡RP LP）。现在《铁拳5》的帧数表网上应该能找到，《DR》里的变化不是很大，这里首先强调的是提高确反能力的手段。

成功的防御是确反的前提

经验不足的玩家在对手快速多变的择打进攻前往往无所适从。那么如何迅速提高自己的防守能力呢？这里要坚持一个最基本的原则——视认原则。要记住，《铁拳》里大部分的招数及变化都是能看出来的，所需要的只是在对战中多磨练反应和冷静的心态而已。而先读是一把双刃剑，在《铁拳》的防守中过于依赖对对手心理的揣测，在遇到应变性比自己强的对手时，就会被完全压制。而相反的，不管对手如何变化，只要有强大的视认能力，就不会为虚招所动，从而正确判断出对手的动向。

当然，这种视认能力不是朝夕能练就的，新手只要在对战中明确防守思路，也可以把损血的几率大大降低，同时能培养自信，加速视认能力的提高。所谓的防守思路，按笔者的经验就是把握三个优先防守的规律，按重要程度先后为优先站防、优先防御速度最快的招数、优先防御伤害高的招数。这“三优先”看起来简单，却常被新手忽略。

先说优先站防，有的人因为对反应没自信，在对手突袭时总喜欢蹲，以为这样即可以躲避上段和投的攻击，又能防御下段，一举数得，却忘了《铁拳》是一款无视重力规律的游戏，随便一个勾拳就可以让你上天，再点戳几下，往往半血就没了。另外《DR》里能使人浮空并确定追加的下段都较慢，比如布莱恩的⇙LK，发招时间都在20帧以上，比较容易靠反应来防御，而比较快速的下段一般伤害都比较低，也不会有击飞效果，所以比较而言还是站防有利。

其次说优先防御速度快的招数，这个在防御对方择打的时候经常体现，如花郎的进构攻击中，⇩RK的产生击倒效果的下段攻击较中段慢得多，这时候就不必由于慌张的猜测而陷入盲动，而应先保持站防，优先防御变化快易浮空的中段攻击。又比如莉莉、洛的背向择打也是如此，中段威力大、速度快，所以应优先站防，虽然也有浮空效果的下段，但速度明显偏慢，明确了防御思路就容易应付了。

再次是优先防御高伤害招数，这其实是权宜之计，是在视认防御不能状态时降低伤害的笨办法，但也很有效果，比如对付布莱恩和布鲁斯的LK RP LP RP或RK的择打时，如果不能正确判断，最好优先防御中段，起码不容易靠墙或面临起身择打的情况。

最后，不得不提的就是拆投，坚持以上防守思路，很明显受到投攻击的概率会大大增加，这里要向新手说明，拆投是《铁拳》防守的必修课，也可以说是基础的基



础，是不能绕过的，如果不会拆投的话，那么不论你操作技术如何高超，对系统理解如何深刻，最终都会被低级对手以投+中段的死缠烂打搞下阵来，这也是很多自负有一定水平的玩家对不讲技术，只靠简单择打获胜的“庶民流”深恶痛绝的原因。但话说回来，鄙视归鄙视，不能成为不会破解的理由，要想成为实战高手，还得突破自我。其实《DR》拆投不算很难，不论何种投，都只有LP、RP、LP+RP这三种拆法，又因各角色的数种投都有各不相同的发生动作，而从动作出现到判定产生都有一定时间（很多投长于12帧），所以即使不强求拆解时间的把握，仅从发生动作上也能容易认出大部分角色的普通投技（LP+LK、RP+RK），但要注意的是某些角色的部分特殊投很难辨认，需要一定的先读冒险，如尼娜的⇗LP+RP、克里斯蒂的⇖LP+RP等，判定发生快且动作不明显，与其他投技混合使用往往很难靠视认来拆解。

在确反中容易犯的一些错误

1.只想用大威力浮空的招数还击而忽略了时间和距离的限制，如豹王的⇖LK，史蒂夫的⇖RP，总有人用洛和保罗的站立途中RP来确反，最后自尝苦果。

2.使用突进技确反不恰当，能用浮空追确反的却没有用，例如保罗的铁山靠（⇩LP+RP）被防后可被相当多角色的钩拳或跳踢确反，从而进行浮空追打，但很多人往往同样以铁山靠之类的招数确反，浪费了大好机会。而某些招数因为距离的关系是必须用突进技能确反的，比如史蒂夫的⇖LP+RP，用点拳不好确反，用保罗的铁山靠则必中，这时候新手一般容易忘记确反。

3.忽略虽然威力小但快速的通用确反招数——点拳和站立途中RK，大部分能直接浮空的招数在被防御之后都至少能点拳确反（大部分角色点拳的LP RP可以连续命中，德拉贡诺夫和杰克-5的RP LP连击伤害较大；三岛系可还LP LP RP、LP RP RP；风间仁可用RP RK；冯威可用LP RP LP等）。可以用小技确反的如一些角色的跳踢⇗RK、⇗LK，马杜克的⇖LP、尼娜的站立途中RP等，最典型的例子就是莉莉的⇗LK，这个我发现到现在还有不少人没有点拳确反的意识。当然，也有个别不能确反的，如德拉贡诺夫的⇗LK或RK，莉莉的⇖RP）。而站立途中RK因为速度和距离的优势，适合确反很多小破绽下段，如一八的⇖LK等。

TEKKEN® DARK RESURRECTION ©1994-2006 NBGI
www.plumbook.cn

闪避篇

确反作为先守后攻的能力，熟练掌握后对自己实力提升有很大帮助，但如果一味防守的话，会让游戏变的很乏味(相信谁都不愿意面对传说中的鸡神)，另外在尼娜、安娜这类择打变化繁多，有大量快速且判定强的招数的角色面前，只靠防守很容易陷入更深的被动中。这时候就需要迅速扭转不利局面的能力——闪避。

这里说的闪避指通过横移动、横向走动、蹲、腾空(小跳)、躺或趴这样的能瞬间改变身体位置或姿势的方法来造成对方挥空，从而迅速扭转不利形式的策略。而对这一策略的把握是很能体现使用者实战经验的，所谓"行家闪一闪，便知有没有"。下面着重介绍有代表性的横移动和蹲的运用。

关于横移动



首先我们说一下横移动，从《铁拳3》开始出现的这一系统，到《铁拳4》以后全面开花，被越来越多的玩家熟练运用，可以毫不夸张地说，谁掌握了横移动的主动，就掌握了近身互搏的主动。但新手很容易找不准横移动的时机和方向，不能成功回避对手的攻击，那么如何找准横移动的时机呢？这里说一个简单原则，就是抓对方的出招习惯。《铁拳》里拳脚都分左右攻击，最基础的应用就是朝对手攻击方向做反向横移动，容易成功。用心观察，找出对手习惯性的进攻方式、抢招套路，就能加以利用。抓对手出招习惯有两点诀窍，一是抓对方抢招的心理，一些保罗或洛的使用者比较依赖于大众浮空技↙RP，此时就可以往对方左手侧横移动，然后等对方挥空后，马上以浮空技削减对手体力。再如有的人以↓RK或↓LK等阴招数偷袭得手后，会马上用站立途中RK防止对方还手，这时候横移动可以躲避站立途中RK，然后就……呵呵。另外很多角色固有择打连击也可以横移动避开，比如白头山的进构攻击，在成功防御↓RK LK LK起势后，能用闪避避开一些后继的变化。还有莉莉的↙LK+RK LK+RK，防御第一下后，可以横移动掉对方快速使出的第二下LK+RK。

关于下蹲



蹲的操作可以说是不算技巧的技巧，但有无实战经验，一个明显的区别就是蹲的时间和时机的掌握。有经验的玩家不会乱蹲，也不会一蹲不起，下蹲躲避不会保持下方向不变，而是一看对方出现中段攻击就方向回中。比如能否在蹲掉马杜克的LP↓RP的第一下攻击后成功防御第二下的中段，就是衡量下蹲操作水平的一个很好的测试，达到这种程度后，就可以真正发挥出蹲的威力了。在实战中，蹲得好往往能比横移动获得更高的回报，因为几乎全角色都拥有使对手浮空的站立途中技，比较典型的如一八的站立途中LP RP，对习惯用LP RP连击的上段快拳抢攻的新手来说，几乎就是致命的杀招。

适合蹲的时机

1. 躲避上段快招压制。这个在对付拥有上段8帧快拳的角色如尼娜、安娜、保罗、布鲁斯、史蒂夫、布莱恩等角色时，是必须熟练掌握的。如果对手单纯LP RP点击，适合蹲掉后以站立途中技攻击，如果LR RP后还有中段后招，比如布鲁斯的LP RP RK，马杜克的LP RP LK等则应该直接蹲点拳中断对手出招。还有对付三岛系的最速风神拳，经常主动蹲一下会让对手有所顾及，不至于用最速逼个没完。

2. 躲避连续择打压制。尼娜、白头山、花郎都属于连续择打强的角色，在对付这类角色的连招压制时，趁对方出上段攻击的机会以蹲点化解是最省心的，比如尼娜的↓RK LP和↙LK LP作为起始攻击时，如果不在第二下的上段攻击时蹲点破解的话，后继择打+投的组合就不好从容应对了。至于像保罗的龙炮、平八和克里斯蒂的↙LP LP之类，不会蹲第二下就等着被无限压制吧。

3. 躲避投技，蹲投是比拆投更高一级的防御策略，回报是明显的，但多少要依靠些先读的勇气。

4. 最后是在进攻中利用招数特性进行闪避。利用对手急于反击的心理，运用得当的话，往往在压制中有奇效。如保罗的里疾风(↓↙➡LP)、铁山靠，都具有避上段的特性，先进行快拳压制，如对方趁自己出招间歇上段抢点的话，这两招就能大派用场。其他还有莉莉的(↓↙➡LP)、马杜克的↗LP+RP、花郎进构中的⇦LK或⇦RK，史蒂夫横移动后的RK或LK连续横移等等。

返技与裁技篇

如果说前面两种能力介绍的都是转守为攻的策略的话，那么接下来的则是真正的高级者向的能力，直接体现以守为攻，攻守合一境界的两大技巧——返技和裁技！



风间飞鸟

返技使用的关键

返技大家都不陌生，但如何运用恐怕就是另一回事了。《铁拳5》时代后返技的判定时间较短，《DR》继承了这一设定，这就为返击的运用增加了难度，但对于我们玩家来说，难度不是问题，关键在于效果。返技至今仍是抗压、突袭的高效手段，对对手的心理威慑作用明显，所以，返技的运用也依然可以起到相当不俗的作用。

用好返技关键就在于四个字——出其不意。一般对于固定套路的连携，普通返技最好不要使用，因为对方也有条件做充分的准备实施反返技，提高返技的成功率，需要对对手心理的把握和主动创造机会的经验。除了抓对方的打法习惯外，还可以主动诱使对方中招，具体有两点，一是利用近身激烈对抗中对手急于抢先的心理，如莉莉的↙RP能直接浮空，追打威力大，被防后虽然己方不利，但不会被确反，这时候对没经验的对手可抓其确反的思路，如果出上段拳则蹲，出中段勾拳则反。一是在对手利用角色性能差别的优势进行疯狂压制的时候，比如尼娜、安娜等角色，面对马杜克这样拳速慢的角色之时，难免会有不停↙LP或↙LP RP的状况发生，这时，保守一段时间后突然⇦LP+RP或⇦LK+RK，在对手得意的时候叛叛地来个"出其不意"，这样就可以达到事半功倍的效果。

下段裁存在的问题



关于下段裁(对手使用下段或特殊中段攻击时输入↙)，不得不说的是，这个设定很可能是《铁拳》系统的一个问题之处，之所以这么说，是因为对于真正掌握了下段裁的高手而言，这个基于限制无限蹲点、下段骚扰等恶心打法的设定，本身也有一定程度的不平衡。

首先下段裁的运用虽然比返技更难，但一旦成功，回报是相当大的(大部分角色都能追加大威力连技)，并且不像返技那样会被反返，且返技的伤害也是基本固定的，而被裁方只能等着挨揍。其次，在进攻的时候，为了不给对方视认反应的时间，一般人都会以最速的下段和中段组合来择打对方，而《DR》里大部分能产生浮空效果的中段，都要十几帧，相对蹲点、↓RK等快速招数较慢，这时只要裁的时机和操作得当，就会产生全防效果，因为方向输入↙再回中的时间是很快的，熟练操作可低于10帧，也就是说，在这期间，如果对手出下段即被裁，如果出中段，即被防，这样就不存在择的问题，只需对对方出招时间作出正确的判断即可……

当然，要做到能准确把握对手出招时机，也不是容易的事，另外还要改变以往拉后防御下段的习惯，以及具备相当强的拆投能力，所以相对于前两篇的能力，裁的能力反而是最不容易练就的，需要长时间的实战修行才能找到感觉。

结语

综上这三种能力，都是在《DR》实战中必备的，虽然需要长期的磨练，并且修行的过程不如华丽的连续技那样容易产生激情，但当你达到一定火候时再和不具备这种能力的对手对阵，就会很快从他的表现中发现两个字——恐慌！而这种让对手无所适从的感觉，是只知道修炼浮空追加等攻击技巧的人无法体会得到的。

www.plumbook.cn



胜负师：春节长假已过，学子们开学，职员们上班，世界又回到了正常的轨道。做为世界正轨的一部分，这一期因为投稿量大增而扩充至五页的自由谈总是一定得看看，呵呵！本次收录的第一篇文章的作者是位《铁拳》的铁杆，《铁拳6》的街机版宣传片被他完全肢解；在此之后收录的另两篇文章都很短小，一篇是对NBA全明星赛上PS3宣传手法的评论，用语简练，言辞却铿锵有力；另一篇更短，讲的是很多玩家都曾经历过的“蹭机史”；最后一篇文章来自老读者们比较熟悉的东方蜘蛛，他会就次世代提出一些自己的看法。这里重申一下，自由谈版面有限，文章太长可能不行，但并不怕短，只要言之有物，欢迎各位玩家就各种话题发表自己的意见。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

[铁拳6]宣传片完全解构

1 要是没点儿刺激，想拥有那种感觉是不可能的。

人要是没点儿精神刺激，想拥有寝食难安、不做点什么就不太平的感觉是没可能的。上次因为《铁拳》受刺激是五十五本杂志之前的事情了，那时PS2版《铁拳5》还没发售，我第一次看到街机版的最终BOSS后，就像“小时候，听到芝麻糊的叫卖声，就再也坐不住了……”（出自某品牌芝麻糊广告）百年老妖三岛仁八的出现让我对“《铁拳》系列”的编剧肃然起敬，迫不及待地把三岛家族在系列十年中的四代恩仇添油加醋地叙述了一番。现在看来，猜测和YY的成分自是占据了相当的比例，但文章这种东西，能娱人或自娱都算是物尽其用了。而这两年多来，诸如PS2版《铁拳5》、街机版《铁拳5 DR》、PSP版《铁拳DR》、PS3版《铁拳5 DR》的各类消息，都没有像初见仁八老爷时那么让人提神醒脑，对于一个系列死忠来说，有新作不断推出，你就应该感到幸运，大玩特玩，背地里还应该对游戏厂商感恩戴德，再反思反思，“这么好玩的游戏，以后玩不到怎么办啊？”

所以，当我看到所谓“PS3《铁拳》新作”首段影像中风间仁那一脸汗珠子，隔年又看到那段不四不六的半调子“《铁拳6》概念影像”时，我都保持了平和与宽容的心态，没有随“铁拳众”批判或鄙视过去以技术著称的南梦宫如今在技术方面的不济表现，也没有因此扩展进而支持“整个日本游戏业界对于次世代缺乏准备”的悲观论调。因为，我固执地认为，《铁拳6》必然不是大家在这两段毫无实质内容的影像中所看到的样子，而我等的也正是真正的《铁拳6》公布的那一天。而这一天，来得又如此突然。

2月16日，很多中国人正在为回家的车票发愁，对于2007年日本街机展上公布了实实在在的《铁拳6》宣传影像一事，恐怕后知后觉的中国“铁拳迷”不止我一个，但我几乎是朋友中最后一个知道《铁拳6》存在的人，所以那段3分12秒的宣传片我一连看了六遍才缓过神来，这……这触电的感觉，终于又让我找到了！



接下来要说的，基本上都会围绕着这段影像，所以，这里建议各位先去《铁拳》的官方网站tekken-official.jp看一下，嫌麻烦的也可以去levelup.cn搜“铁拳6”，应该可以很轻松地找到这段影像，没看过的自是饱了眼福，看过的也能温故知新，何乐而不为？

2 仅一个游戏LOGO中包含的信息量也可能超乎想像！

宣传片的前20秒简要回顾了近两年《铁拳》在街机上的表现，分别是2004年的《铁拳5》和2005年的《铁拳5 暗之复苏》。随着“2007”字样出现后，装模作样流着汗的风间仁此时又一次露出半张脸。这个形象对于《铁拳6》来说虽然是一个起点，但并不算光彩，个人认为在影像中只是起到了承接的作用，并没有包含特别的信息。接下来画面中出现了两团颇有蹊跷的黑影，一道闪电划过，TEKKEN的金属字样以及带有弧线感觉的“6”字分别飞入画面，两团黑影也在



“TKKEN 6”各归其位后开始燃烧，书法感觉的“铁拳”二字此时显得分外醒目。事实上，到《铁拳6》的LOGO完全出现，时间已经过了43秒，无论怎么说都算是郑重其事了。

《铁拳6》LOGO的汉字部分回归为初代的书法风格，但采用的字体差别相当明显，初代的“铁拳”二字，横笔划相对较细，而《铁拳6》中比较注意起笔的点和收笔时的回锋效果，字体圆润却劲道十足。除了一个并不显眼的红色渐变，汉字部分并没有像前几作那样追求过多的效果，没有延续金属感，这一点也与简约的初代LOGO十分相似。至于英文部分，只要对比一下5代，就不难发现，两者在字体上十分接近，只是对字体中几处切角和延长变形的笔划进行了调整。而这个“6”字则很有讲究，系列中只有《铁拳3》的LOGO是将序号放在中下方的，而这个弧线字体能够让人联想到的除了蜘蛛侠就只有PS3了……可以说，这一个游戏LOGO中所包含的信息之多可谓超乎想像！我们似乎已经察觉到了《铁拳6》意图开创次世代格斗游戏新纪元的野心，就如同当年《铁拳》初代那样，但对于《铁拳5》的成功模式，NBGI又不会轻易放弃，在经历了《铁拳4》的……“失败”后（其实我不太愿意用这个词），制作团队曾公开表示《铁拳5》全更倾向于3代的系统和游戏感受，因此《铁拳6》应该不会大幅脱离3代的精神和5代的系统，即便进化，也应该是发扬光大而不是全面革新，对于系列FANS来说，6代依然会是原汁原味的《铁拳》作品；至于那个“6”字，就再明显不过了，《铁拳6》仍然会是PS3阵营中的生力军，传闻会推出X360版本的可信度无限接近于零。（我甚至现在就可以预言，如果《铁拳6》的街机版是今年秋季推出，那么PS3版《铁拳6》的日版发售日会定在2008年的3月28日～3月31日之间。）



3 《铁拳6》＝高精细HD输出对应PS3业务用基板第1弹

“进化的对战系统”是宣传片中第一句宣传语，之后在7秒钟内分别出现了8个短暂的对战镜头，其中只涉及到布莱恩VS德拉贡诺夫（6个镜头）、风间飞鸟VS杰克（2个镜头）这4个角色，系统的进化真的就能在短短7秒钟内有所体现吗？答案是肯定的。首先，布莱恩以一招低踢接右拳的新招将杰克原地打翻，但我觉得这一招十有八九不是新招，因为这招的动作与原来的⇩LK RP非常接近只是原来的招式在击中对手时并不会造成对方倒地，而是出现大幅有利的状况，可以继续组织进攻压迫对手，而且这一招被防御了也不会有太大的破绽，除了要小心对手的下段裁外，几乎可以肆意使用。因此，影像中的这一招很有可能就是原来的⇩LK RP，只是将命中后的状态进行了比较大的修改。所以，我们有理由相信，在《铁拳6》中，各角色除了增加必要的新招式外，旧招中一些霸道的、不合理的设计也会进行修正，以增加平衡性。之后杰克对风间飞鸟施展了一个左手投，投技的动作与5代基本相同，但如果仔细观察起始动作，可以

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



发现这是一个长距离投。在《铁拳5》中，可以真正有效抑制横移动的只有长距离投技，因此，尽管长距离投技的存在对于“老铁匠”们的对战习惯影响很大，但目前看来在新作中还是会保留。还有一个镜头是德拉贡诺夫的上段踢被布莱恩的⇘LK扫腿闪过，这说明在《铁拳5》中强调的“下克上、跳克下”的概念依然会在《铁拳6》中延用。与横移动相关的镜头一共有4个，第1个是德拉贡诺夫左横移回避了布莱恩的站立途中LK；第2个是杰克的右横移没有回避掉飞鸟的⇨LK，但《铁拳5》中是可以回避的，这说明部分招式对于移向的判定会有所加强；第3个是德拉贡诺夫以左横移接横向走动躲过了布莱恩的⇦RP LP，但使用同样的方法在《铁拳5 暗之复苏》中是回避不了这招的，这说明《铁拳6》中横移动的速度比前作要快，其回避效果会更加明显；至于第4个镜头，是德拉贡诺夫在成功回避布莱恩的攻击后，以⇘LK反击，在《暗之复苏》中，这招命中对手侧面就不会出现打击投的追加伤害了，但这一次打击投的动作却出现了，这个细节所表现的是回避成功一方的反击手段会更为丰富，也就是说在《铁拳6》的对战中，对移动的强调可能会是系列之最。

第二句宣传语是“更高爽快感的实现”，而之后9秒的时间里竟闪过了16个对战镜头，试图以快节奏的高速画面带来视觉上的爽快感。但实际上，这部分所包含的信息量并不如上一个段落，这些镜头中所出现的招式都是老招，大半是投技或是浮空技，除了演出角色方面又增添铁甲豹王之外，很难看出什么新意来。但如果联系前一部分中出现的几个打击技镜头，我们能看到一种全新的打击命中效果，这是一种波动形态的透明半球效果，光影效果不俗。比较有意思的是半球出现的位置会与招式的发力角度相吻合，比如浮空技命中对手，那么这个半球会向着上方或斜上方。用这种方式来表现招式的发力方向，增强力度感倒还比较有创意。另外，游戏时镜头的角度与《铁拳5》和《暗之复苏》相比有一定的变化，人物比例稍小了一些，这可能是因为家用机版本中的16：9是切割式的“假宽屏”，街机版本都是传统的4：3画面，《铁拳6》成为系列中首次使用16：9画面的街机版本也算是一个不小的变革。

第三句宣传语“通过新基板带来次世代画面”显得很直白，不过也算是一针见血，而宣传片中还有点儿欲盖弥彰，没有像展会现场的海报中说得那么露骨“高精细HD输出对应PS3业务用基板第1弹”，这“次世代”指的就是PS3，只此一家，别无分号。不过面对官网480×272素质的影像(而且还是“开发中画面”)，要窥探《铁拳6》画面目前所达到的水准，除了日后再逐帧分析高清版宣传片外，恐怕别无他法。说真的，对于FTG这种动起来才能看个究竟的游戏类型，我从来就不信任那些静态图片。但是这样级别的游戏不谈画面显然也不合理，那我就不免俗了。

宣传片在这个15秒的技术展示环节通过10个镜头(4、3、3)展现了三个已经基本完成的场景，第一个是位于山间的日本古代练武场，樱花、落日让这个场景的整体用色相当绚烂，充满东方美感，可以说是三个场景中设计最为出色的一个，不然也不会有多一个镜头的特别照顾了；第二个场景同样是亚洲风格的建筑，而且应该是建造在海边的石壁之上，为山石所阻而激起的浪花甚至进入了建筑的内部，水的物理效果很是逼真；至于第三个场景，是沦为战场的都市，因此用色相对阴沉，一辆将公路压坏的坦克是这个场地中的标志物。以目前我们所看到的，说《铁拳6》在画面上一血前耻那是一点都不过分，(请大家忘记之前那两段概念影像吧！)景物的贴图相当精细，抗锯齿的效果也极为出色，有很高的拟真度。而次世代画面标准之一的实时光影也做得十分到位，退回前两个部分，瞧瞧对战时的情况，也可以看到角色影随身动，影子的形状和运动均与实际人物的动作相贴合。如果说画面中有什么不真实的，那可能就是景物的视感过于锐利，没什么近清楚、远模糊的透视感觉，这算是炫机能还是考虑不周呢？其实《VF5》油光光的人物皮肤也曾在一开始惹来非议，但游戏毕竟不同于真实世界，在视觉效果上的艺术夸张是完全可以理解和接受的。如果撇开画面不谈，仅看场地的结构，也可以发现一些不同于前作的地方，这次的场地形状似乎并不是规规整整的四方形、圆形或八角形，会有一些不规则的折角，而且三个场地都有墙壁，并没有公布传统的无限场地。场地的面积有所扩大，似乎不能很轻易地将对手打上墙壁，这样的场地大小让人想到的是《铁拳4》。尽管《铁拳4》的大变革不得人心，但不可否认的是它在场地设计方面的用心良苦。同时也可以肯定，《铁拳6》就算引用了4代场地的设计理念，将场地扩大，并注重环境的具体细节，也不会再采用高低差的设计了。宣传片到这里，也出现了一个比较让人疑惑的问题：为什么地面不会像前作中那样，因为角色倒地而遭到破坏呢？

4 你的发型不配你的脸型，你的脸型又不配你的身形……

“新角色”这句宣传语是在宣传片播放了1分22秒后出现的，对于“铁拳FANS”以外的普通玩家来说，除了画面的进化，新角色是仅有的能突出“新”这一特点的重要元素。新角色没有走出一男一女性别平衡的框架，首先以14秒11个镜头来介绍少年雷奥，其中5个是演武镜头，1个是角色标准像，只穿插了5个简短的招式镜头。尽管官方对于新角色的资料和武术流派遮遮掩掩，但明眼人一看就知道他用的是八极拳。只是，外有结城晶，内有朱莉娅，这内忧外患之下还要使用这样的流派，对于雷奥招式的设计者来说绝对是一个巨大的挑战。不光如此，雷奥与“不死跳楼男”吉斯的儿子洛克长得像双胞胎一样，不知道角色设计者是怎么想的？再怎么样，外套的颜色总该换换吧。而且雷奥这种“柔美少年”，(据说他穿的鞋子是今年流行的女靴)使用苍劲有力的八极拳已经有些别扭了，加上还没过变声期的中性嗓音，让人不由联想到周星驰在《算死草》里对葛明辉说的那句：“你的发型不配你的脸型，你的脸型又不配你的身形，你的身形又与你的发型完全不搭！你到底要怎么样啊？”至于充满印度风情的女性角色萨菲娜，17秒10个镜头的介绍要显得舒缓一些，其中6个镜头用于表现她的曼妙身姿，只是那4个体现其招式特点的镜头却让人有些不爽。印度的代表武技无非是瑜伽或是印度柔术，从萨菲娜的动作特点来看，是柔术的可能性大一些，但是柔韧的感觉却以佝偻的身形来表现，这样的动作几乎没有美感可言。长相漂亮的女性角色海了去了，可招式这么丑的女性角色我还真是第一次见到！



关于角色的另一大信息就是接下来的这句宣传语“系列最大角色数”。回想一下，《铁拳6》之前，出场角色最多的是37人的《铁拳TT》，而《铁拳5 暗之复苏》加上三岛仁八也才36人，灰飞烟灭的仁八应该不会出现在《铁拳6》中了，将其去除，加上刚才提到的两个新角色，那也只是与《铁拳TT》持平，这“最大”一说是不是表明新角色不止两个。不过新角色如果只是用来凑数的，那加不加倒也没所谓。回到宣传片当中，在“系列最大角色数”这句宣传语后出现画面的并不是各角色的登场，之后的11秒对于《铁拳》全系列的宣传片来说又是一个“第一次”——第一次将《铁拳》开发组的工作情况收录于宣传片中，这似乎是为了向观众说明开发进度的真实性。除了能一睹《铁拳6》开发组的工作环境，在屏幕上还能看到像萨菲娜的2P服装等有趣的信息。

说到服装，这也是宣传片接下来18秒内要表现的内容。在新换装系统方面的强化，影像仅通过风间飞鸟和杰克的两套服装来表现，但已经可以看出些端倪了。首先是风间飞鸟换上了日本节日祭奠的传统服装，颇具特色。可能是飞鸟所在场景的光线比较暗，总觉得其肤色暗沉，像是个蜡像，有种景物比人物做得好的感觉，希望这是只目前开发度的问题。真正能体现《铁拳6》换装系统特点的，还要数杰克那套武装到牙齿的铁甲。细数之下，换装道具分别可以安装在头发、胸、上肢、下肢、肩、脚背、口、眼和头十个部位上，这“十段改造”比起《铁拳5》只分头、上半身、下半身不知细化了多少，再加上颜色的变化，组合方式几乎有着无限的可能。



宣传片至此已进入尾声，接下来14秒的时间中分别用了5个镜头强调了两名新角色，都是两个招式、两个特写和一个CG动画的片断。这就表明了虽然已经进入了次世代，但是“《铁拳》系列”引以为傲的传统——CG动画在《铁拳6》中丝毫不会放松。在CG片段中，雷奥身处于一片坟场，应该是在拜祭自己的亲人，他参加铁拳大会的原因可能就在于此；而在萨菲娜的动画中，她打开了一扇大门，门背后的东西让她惊讶万分，她所看到的很可能是《铁拳6》的最终BOSS。考虑到“《铁拳》系列”的剧情是科幻与奇幻并存，所以这次的最终BOSS极有可能与印度宗教或神话有密切的关联。萨菲娜的CG后面出现的那句“前所未见的终极热斗”虽说是句套话，但也可能是指剧情或最终BOSS的设定方面会令玩家有所意外。

5 这样的分析方式就是为了把简单问题复杂化?

宣传片此时已经过了2分50秒，画面中再次出现《铁拳6》的LOGO，然后是“COMING IN”和“2007”的字样，表明了年内推出《铁拳6》街机版的重要信息。2007年内发售的时间概念其实还是留有余地的，毕竟现在才2月份，能在10月之



前推出街机版的可能性还是比较大的。相信大部分玩家也希望街机版尽早推出，这样才能给PS3的移植留出时间，除非NBGI放弃3月底推出家用机版《铁拳》正统移植作品的老传统，不然的话，街机与家用机版本相隔时间太近，对街机版的收益和家用机版原创内容的质量都会产生负面影响。

一般来说，预定发售时间公布后，宣传片的任务也就大致完成了，就此结束也未尝不可。但是现在的游戏预告片大都不会这么老实，一定要在最后来点搞笑的镜头或是留下重大悬念，《铁拳6》的预告片就属于后者。只见布莱恩以一记◇◇RP将德拉贡诺夫打浮空，突然又从背后掏出霰弹枪进行追打，然后又将枪收在背后。这种与“《铁拳》系列”传统格格不入的打击方式一定让观众们一头雾水。虽然不能就此下定论，说《铁拳6》的系统会发生重大改变，但不妨让我们大胆猜测：如此怪异的场面是不是说明了新作中的换装道具并不是纯粹的摆设，每个角色都会因为装备了特殊道具而能够使用特定的招式呢？（布莱恩的标准装束中，背后是没有枪的）这样的解释相对合理，而且浮空技之后显然是用空中连技追打更有打击效率，特殊道具的攻击应该不会被设定得过于强大，因此不会影响正常对战的平衡性，它应该像十连技那样，存在只是为了某种调剂，对战中的实用度会相当有限。

《铁拳6》宣传影像的分析到此为止，这样的分析方式是不是有点把简单问题复杂化了？其实，对于一个框架相当明确的游戏系列来说，特别是FTG这种游戏类型，只要是一些较有诚意的宣传内容，包括影像、图片、文字、访谈等，细心的玩家都能够从中发现和解读出更为详尽的信息，这样的话，对于新作的期待或不屑一顾才会更有根据。毕竟，盲目会让我们失去游戏的动力与激情。

最后再说一句，官方在《铁拳6》后面还加上了一个“暂名”的字样，难道我分析了半天，这个游戏最后又不叫《铁拳6》了？好，好，我倒要看看NBGI能玩儿出什么花样来，我等着呢……

文 偏执狂

转筹？

大年初一，拉斯维加斯，NBA全明星周末。当那熟悉的PS标志肆无忌惮地在X360的主场撒欢的时候，我相信自己当时一定像只大张着嘴呆坐在椅子上的蛤蟆；而当“闪电侠”击败“小飞侠”接过那沉甸甸的奖杯和同样沉甸甸的PS3时，我赶紧扶住了正朝下滑的眼镜。近十年的记忆中游戏主机似乎是第一次出现在了NBA的赛场上，此前只在五大联赛中见过DC和PS2的广告。极富想像力的朋友把那台货真价实的机器看成了一盒赌城里的筹码，其实她说得也没错，那的确是筹码，是SCE的赌注。

自从PS3上市起，负面消息就一直像强力胶一样紧紧贴在这台继承了最强基因的主机上。直到《007皇家赌场》上映，SONY才靠着丹尼尔·克雷格那凶悍的脸恢复了些许元气。尽管除了惊鸿一瞥的蓝光外，邦德先生没扔出多少和游戏沾边的筹码，但相信也没多少人真的认为SONY这位业界巨子会就此放弃游戏市场。就在其欧洲区负责人突然辞职，大家正等着看笑话时SONY又出手了，这次的创意正如其电子产品的工业设计一样令人叹为观止，但可惜的是，仍然和游戏没什么关系。

相信现在SONY公关部的人多半正在后悔选错了比赛项目。作为SONY自己的篮球游戏的“Cover boy”，科比的职业生涯与PS家族走过的轨迹颇有几分神似，年少成名达到巅峰后迅速遭到了各路后浪的围追堵截，决赛时的连续失误似乎也印证了PS3的出师不利。如果科比能捧起PS3，那么“最全面的球员赢得最全能的主机”一定能堵上各大媒体对他和PS3的种种质疑之声。现在的PS3还未到穷途末路的窘境，但离四面楚歌也已经不远了。所以SONY这次的招数虽华丽炫目但仍显杀伤力不足，毕竟技巧挑战赛的影响力还无法与三分和扣篮大赛相比。为什么不在格林最后一扣飞跃的光秃秃的赌桌上摆上X360、Wii、NDS而让他最后举起PS3？或者干脆把广告一直做到最后的正赛上，那才是真正的重头戏，而科比也继费城全明星赛后再次不负众望或对SONY来说不合时宜地捧起了MVP奖杯，一座晚了一天的奖杯。

对于玩家兼球迷而言，PS3此次的惊艳一枪无论是绝处逢生的转机还是折戟沉沙的休止符，都足以令这次全明星赛与众不同，因为它意味着开始，也可能代表着终结。我们能做的，就是静静等待SONY或它的对手的再次出击。毕竟一枝独秀的清高虽令人仰止，百家争鸣的热闹却更平易近人。

文 张傅武



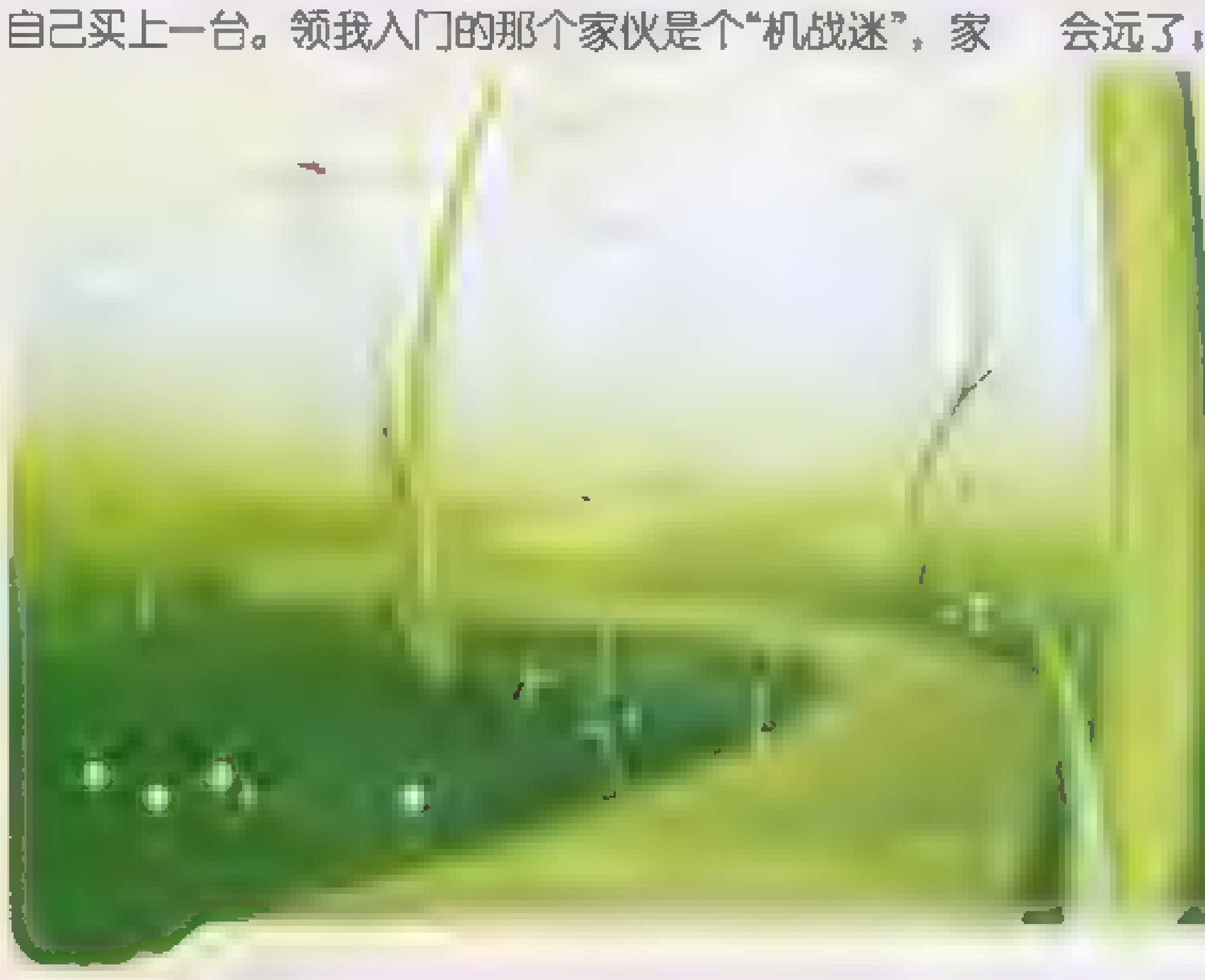
在水一方

我的成长史就是一部悲惨的蹭机史，小时候蹭FC，初中时蹭世嘉MD，高中蹭电脑。其实，我家里既不缺FC，也不缺电脑；之所以还要蹭，实在是家里人认为玩这种东西与科教兴国的战略不符，我父母都是党员，觉悟很高，我很理解他们……的拳头。于是我到别人家里玩，或者说看：看的时候多，玩的时候少。

痛定思痛，痛何如哉！

大学时见到PS2和NGC才知道原来还有这么好玩的游戏机（我一直以为兼有游戏功能的电脑普及开，电视游戏就绝后了呢），不过各种条件综合起来也不允许我自己买上一台。领我入门的那个家伙是个“机战迷”，家里有钱，光笔记本电脑就三台，不过没有游戏机。四年来他一直孜孜不倦地用笔记本模拟GBA的《机战》，这种行为，在我们看来，令人发指。我虽然不玩《机战》，还是有蹭，他每期都买UCG，我很喜欢。直到他后来远飞加拿大，我才开始自己掏钱。

其实，看杂志的两三年里，我一直游弋于索尼与任天堂两大阵营之间，锲而不舍地做着“浦志高”（注：著名的叛徒）。当然，仅仅是在精神上。我无数次下定决心要入手一台，丰富文化生活，但总有各种理由让心愿无法达成：看见PS2，相信PS3就不会远了；确定了PS3的确离我很远，就买台其他的吧，过节涨价，还得等一等；等到价钱回落，钱又不够了；攒够钱，又该考研了……此类理由，五花八门。现在的我，只想要一台iDSL，但我那个懂行的朋友又一时联系不上。有时候我就琢磨，自己或许就是寒窗苦读的命，抑或是老天不肯给任何一个蹭机族改邪归正的机会。



雪芹大官人曾经写道：“妻不如妾，妾不如偷，偷不如偷不着。”细细想来，还真是蛮有道理。遥想当初买电脑之前，在同学家里隔三差五能玩上俩小时，或者只是看着同学玩，余味无穷；买了电脑之后，尤其是高考完，面对着小山一样高的游戏软件，味同嚼蜡。时至今日，我有关那时的记忆只有“拷”和“删”两个步骤。中国的盗版行业如此发达，将来我有了游戏主机，也难说不会成为一台“试盘器”。倒是现在，因为距离，所以美丽。我考研复习不下去的时候，有时会把关于《动物森林》的报道翻出来，想像梦想中恬静的乡村生活如何在十指之间实现；毕业前夕也曾与同学在《三国无双》的世界里杀得天昏地暗（《真·三国无双3》曾移植电脑），并想像着《鬼泣》、《战神》这些游戏会不会更加爽快。因为赏心悦目，所以渴望拥有，但愿拥有之后能备加珍惜。

前一段时间，一个朋友刺激我：“你倒是买不买？再过两年你都该给你的儿子买游戏机了。”我一激灵，再不抓紧，就赶不上青春的末班车了。不管怎样，游戏机一定要买，不然都对不起我那一摞摞游戏杂志；游戏杂志也一定会买下去，只是现阶段与游戏有关，与玩游戏无关。有时想想，三年下来，彩礼钱（游戏周边的花费）都够买大半个新娘（iDSL）了，也会为此网骚地沉吟两句：

蒹葭苍苍，白露为霜；所谓伊人，在水一方。溯洄从之，道阻且长；溯游从之，宛在水中央。

文 楚天阔

去年世界杯的时候蜘蛛总是看见各种论坛上有人高屋建瓴状教导各位：先声明一下我不是某队饭，这届比赛又没有中国队的什么事情，各位好好看球欣赏比赛就行了呗，谁精彩就支持谁，干嘛要争个胜负出来呢，我是一个足球饭！

蜘蛛看到这里总要苦笑一声。估计这家伙基本上没有看过球——其实俺也可耻地没怎么看过足球，开赛前还靠日韩世界杯的印象一个劲的在巴西队名单里找那个(里)瓦(尔)刀脸。我承认，若不是黄哥一句振聋发聩的"意大利万岁！"令蜘蛛精神为之一振，俺这种伪非绝不半夜爬起来看决赛。后来想想，这种真·足球饭肯定在去年11月也没有上过游戏论坛的。

无论是世界杯还是主机大战，支持一方并且预测比赛结果都是个费力不讨好的事情，更何况这些事情和我们国内玩家之间的关系，并不比巴萨还是皇马，小牛还是太阳夺取联赛冠军更大。只是乐此不疲地唇枪舌战——战，观战，喷，被喷，挖坟，打赌——也是乐趣，丝毫不亚于打游戏——想一想足球论坛上皇马和巴萨，AC与国米、尤文的球迷从来就没有消停过，指点江山实在是一项很有群众基础的竞技运动，没经历过的人很难体会。

2006年11月PS3和Wii的首发已经过去三个月，喧嚣过后尘埃落尽，蜘蛛尽量客观地试图给自己，也给诸位疏理出一点头绪。



2007 好戏登台

文 东方蜘蛛

X360 脚步放缓

这场次世代大战中最为激烈的对决显然产生于PS3与X360之间，双方的目标客户以及主机的诉求点都大致相同，一个是皇室之后，一个是后台强硬的领跑者。

微软凭借一年的先发优势，拥有最大的装机量，软件阵容也最为整齐强大，也顺理成章地拥有最好的软件销售记录。PS2曾经在发售的前20个月创造出21个出货量百万的游戏，X360极有可能逼平这个记录——现在X360阵营已经握有13个百万大作，还有3个即将突破百万。无论是否能打破PS2的记录，对于一款实际销售量1000万左右的主机来说是一个值得自豪的成就。在日本市场，X360实际上已经有所起色。微软显然汲取了Xbox失败的教训，首先是微软砸钱累积纯日式游戏，接着是日本厂商制作的欧美风格游戏的冲击。随着欧美市场的比重越来越大，日本公司想要制作欧美口味的游戏，不可能对装机量已经达到1000万左右的X360视而不见，这种日本公司面向欧美的作品也会反过来促进对日本市场X360的销售。不信？请看《失落的星球》的大卖。如果这还不足以说明问题的话，Square Enix表示，他们目前正在开发跨X360以及Vista平台的MMORPG——这是一个非常明显的进军欧美RPG市场的信号，SE前不久宣布购买了UE3引擎并将在四五月间公布细节，很可能与之相关。写到这里，蜘蛛突然觉得日本无力开拓海外市场的第三方中小型厂商很可怜：放在Wii上？任天堂的主机是传统悠久的第三方坟场。放在PS3上？看看《VR战士5》这样高素质游戏的首周销量还不如X360的《死或生4》。放在X360上？自绝于日本玩家，还是去给NDS开发游戏吧。

日本厂商对X360的支持力度也与Xbox时代不可同日而语。相信《鬼泣4》将无视X360在欧美的千万销量，而继续由PS3平台独占的读者请举手——如果你决定举手，蜘蛛提醒你考查一下Capcom的光辉历史，准确的说，是它在《生化危机 代号：维罗尼卡》和《生化危机4》上的出色表现。另外，国外大型游戏网站IGN的编辑打包票说：NBGI将会在2007年底之前公布一系列重头作品登陆X360，限于保密协议，他不能公开是哪些游戏，但是2007年底之前NBGI一定会公开发布。NBGI的重头作品，不外是《铁拳6》、《灵魂能力4》、《皇牌空战5》等等。有了这些游戏，谁还敢说日本玩家会在日渐丰满的日式游戏阵容前依旧无动于衷？尽管在这一代微软主机依旧不可能在日本占据主动的市场地位，为下一代主机加一点印象分却不在话下。

对X360来说，在日本最好的结局是达到DC的地位。在PS3发售之前，索尼的"雾件策略"，也就是当年把DC活活逼死的"夸大硬件机能"的宣传战术成功的把X360在日本的周销量限制在了1000台左右。PS3和Wii发售之后X360的销量反而回升，每周的销量多则上万，没有游戏发售的时候也达到了5000台左右。目前X360在日本的销量已经接近35万台，如果能够继续保持每月2.3万台的销量，今年底，X360发售两年时超过Xbox四年间在日本的47万总销量不在话下。

X360最大的问题是北美这个主战场上的销售在1月份明显回落。去年12月北美销量以110万台的战绩大幅领先Wii和PS3，今年1月份《失落的星球》又卖得很不错，主机销量却毫无道理地降低到不足30万。虽说这个数字比2006年1月份增长了18%，如此降幅却让人摸不着头脑。联系一下微软前不久公开宣布降低X360本财年的出货量至1200万，或许可以看出一些端倪。微软已经公开承认，CES上宣布的年底出货1040万销量是向批发商销售的数量，而不是卖到玩家手中的数量，实际销售数量肯定不足1000万。目前来看，微软有很明显的向零售商压货的行为，需要一段时间消化。微软将今年6月份的总销量目标降低到1200万是一个非常符合实际情况的数字，却不是一个非常强势的数字。游戏大卖而主机不温不火，蜘蛛真的晕了。

PS3 艰难跋涉

目前PS3平台经历了大部分主机经历过的问题，不幸的是，PS3似乎拥有除了品牌和期待度之外的全部不利因素。PS3熬过了首发极度缺货的阶段，逐渐解决了产能问题，却尴尬地发现PS3没有预想中受欢迎。除了备受诟病的价格，原定的大作或延期或向死对头X360流失。最尴尬的是，PS3开始不再缺货——我是说，缺货是一件好事，起码说明了市场对产品还有不少的期待。

1月份NPD公布PS3去年12月在北美的销量不过49万台，索尼却坚称PS3一上架就卖空，索尼电脑娱乐美国分部的总裁Jack Tretton接受采访时甚至不惜为此打赌，说如果能找到一台在货架上停留超过5分钟的PS3就输1200美元！当然，这只是为索尼的牛皮增加了一条语录而已。2月份NPD公布PS3在2007年1月份北美销量不过24.4万台，再度在三大主机中垫底，索尼虽不可能对第三名的位置满意，

但再也不能无视ＰＳ３不再缺货的事实，只好用PS3、PS2、PSP等硬件、游戏的总销售额创下新高来告诉大家他们对销售情况表示“满意”。看看索尼的财报吧：索尼在2006年12月31日之前生产出了184万台主机，实际销量不过一半——财报这个东西是要负法律责任的，而公布预定量是对手的若干倍这种小小的宣传策略，或者宣称别人的统计数字不可信这种事情都不用负法律责任。

目前PS3平台的症结在于没有什么极具影响力的独占大作，索尼，给我一个购买ＰＳ３的理由先！《机车风暴》？拜托，看看《FAMI通》的评分和在日本的销量。《天剑》？也没有足够的卖相。《VR战士5》？这种FANS向的游戏销量一向有限。它在日本预订量15万，首周销量居然只有不到5万，带来的PS3主机销量增长不到1万。目前惟一具有硬件推动力的游戏只有《高达无双》，该作在日本首发销量达15万套，以PS3的装机量来说算是相当不错的成绩，但要想达到百万套目标恐怕没那么容易。更要命的是，在至关重要的秋冬商战期间，独占又有足够号召力的PS3大作也只有销售日未定的《潜龙谍影4》这一款。

什么，PS3还有《最终幻想XIII》？蜘蛛冒天下之大不韪的说一句：《最终幻想XIII》在这一代主机争霸战中的作用不会有想象中的那么大。诸位《FF》粉丝休急着板砖伺候蜘蛛，且听蜘蛛道来缘由——我从不怀疑“《FF》系列”的素质、号召力以及销量，但问题在于游戏开发进度太低，无法及时发售。据最新的情报，由于“白色引擎”开发不顺，目前总进度不过停留在2%。这样一款大作的制作周期快也在两年左右，如果我们幸运的话，可以在北京奥运会之后的那个圣诞节前看到《最终幻想XIII》的发售，可惜那时候主机大战已经基本定型，就算能拉动PS3的销量，功劳也无法直接算到《FFXIII》的头上——一款在主机上市两年以后才发售的游戏不足以成为决定性的力量。看看Square Enix的财报，《FFXIII》也没有出现在2008年三月之前发售作品的列表上，人家已经说了，今年主要玩NDS。

PS3欧洲首发也不容乐观。蜘蛛敢把话说死：PS3在欧洲绝不会出现供货不足玩家抢购的情况。从供货量上看，久多良木健在《高达无双》的宣传会上宣称PS3的出货量（这里我要提醒一下索尼口中的出货量是生产数量）已经达到了400万台。哇！这真是个了不起的数字。减去日本和北美的实际销售总量，也就是188万台，目前还有200多万台库存呢！现在美国和日本的库存PS3够索尼卖上小半年了——这两个市场上根本不需要补货的。离首发还有一个月左右，再从生产线上出货一些，或者从久多家的后院里挖出100万台PS3交给欧洲首发真是太轻松了。

再看销售量。欧洲销售情况不可能比北美更好——欧洲市场从雅达利时代以来就没有比北美市场的容量大过。北美市场上的PS3花了两个半月才卖掉了94万台，欧洲如果按照计划首批出货100万台，至少也要花两个月才能销售干净。欧洲首发的阵容已经比北美和日本首发时强出一截，这是一个有利因素，但致命问题仍旧是缺乏《战争机器》或者《塞尔达传说：黄昏公主》这样的独占必买大作，而且在欧洲价格很贵，没有20G版本耶。欧洲PS3的首月销量如能够超过X360已经算是不错的开局，万一可以达到Wii同期销量已经是谢天谢地。

除了游戏，蓝光是否可以救驾PS3？目前蓝光的确从各方面都压过了HD，但是蜘蛛可以肯定地说：2007年内不可能对ＰＳ３产生实质性的拉动，2008年下半年时才会成为一个比较有利的因素。看看北美索尼的蓝光部门怎么说的：BD光碟的销售量已经完成了对HD的反超。超出多少了呢？439000对438000，刚刚多了一千张而已。HD与BD两大阵营唇枪舌剑，口水横飞，忙活了好几年，碟片总计销量还不到100万张。在日本的年底商战期间，高清播放器的市场份额也仅占整个播放器市场的0.5%。这说明高清市场刚刚开始启动，仍然处于高端小众市场，成为主流还需要至少两年的时间。

HD阵营也不全是坏消息。IT巨头HP公司考虑到其全球战略，已经从支持BD变为中立；HD阵营今年将发售300多个节目，2007年年底HD节目总计将达到600个。也许有人听说过光驱大厂建兴，但是知道江苏的江奎集团恐怕很少吧？他们生产的299美元的HD播放器将在第二季度在美上市。更富竞争力的价格和更加充实的内容，这两个因素加在一起，HD足够继续拖住BD一段时间。也许蓝光终将获胜，



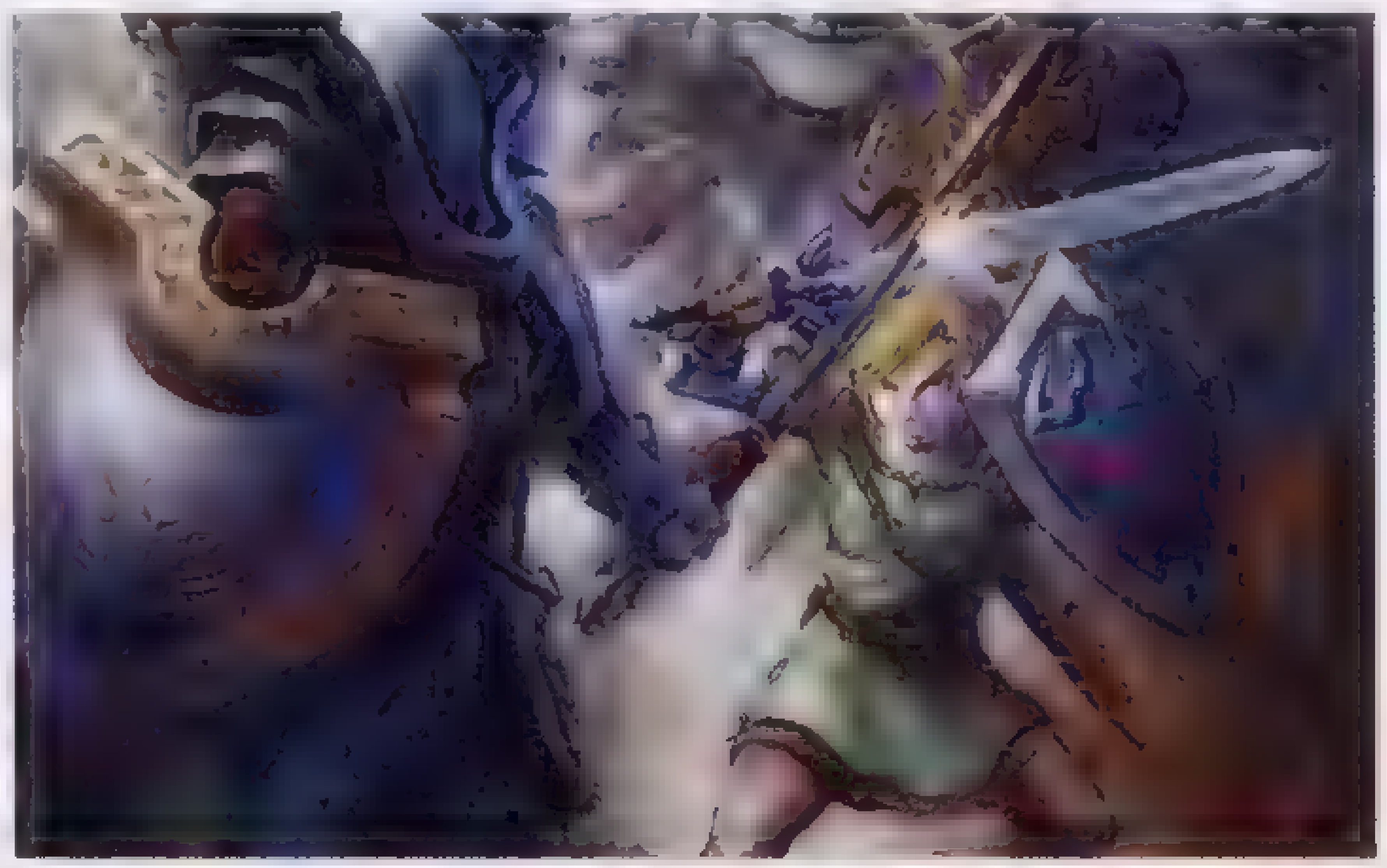
但是目前，它只在一个占整个战场1%的战线上取得了微弱领先，要扩大战果，还需要时间。

Wii 笑傲江湖

关于Wii，还有什么好说的？微软和索尼都说这将是玩家选择的第二台主机——我猜他们那个时候根本没有把Wii放在眼里。他们难得的达成了一致，玩家也很领情地疯狂购买，无论是日本还是欧美，所有的市场都在缺货，我已经说过，缺货是一件好事。要说缺货，谁能缺得过NDSL？发售两年了，NDSL在日本市场依旧需要排队预约才能购买，一个硬件技术不先进的掌机居然缺货两年之久，任天堂真有你的！

Wii主机生产量等于出货量等于销售量的数字还在继续，三个月即狂销500万台，主力软件《塞尔达传说：黄昏公主》正在向３００万进军，《Ｗｉｉ Sports》也势如破竹。看到这股劲头，索尼和微软又相继发表高论。索尼公关部门负责人戴夫·克拉克说购买Wii的消费者只是一时冲动罢了，而微软说，Wii的的成功取决于它的新鲜感能保持多久。蜘蛛怎么闻到了两股浓浓的醋味……

不管微软和索尼怎么说，消费者非常买任天堂的帐。在2007年一月的北美和日本市场，Wii远远地把X360和PS3甩在了身后。任天堂的新闻发言人佩琳·卡普兰女士说，他们把Wii卖给与X360和PS3不同的消费群，并且拓展了新的玩家市场。《Wii sports》和《Wii Play》已经成为又一个非传统类型的畅销游戏。蜘蛛预料当中的传统类型游戏大作断档引起的买气不足并没有出现，任天堂的“主机掌机化”策略执行地非常顺利。



2007：艰苦的拉锯战

读编往来

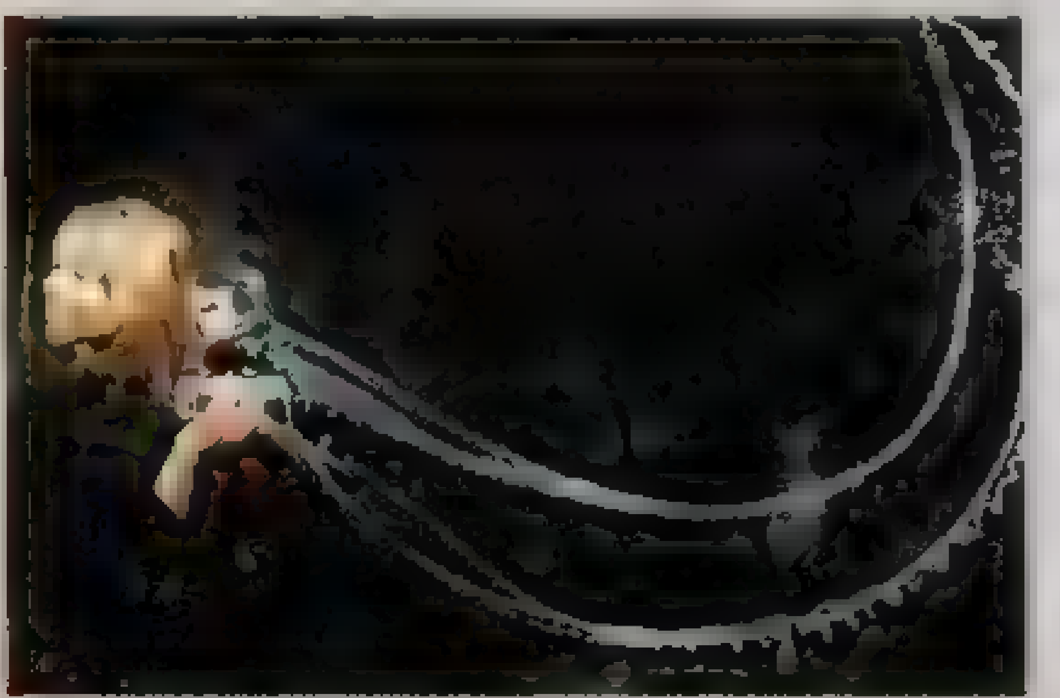


邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn
通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜

★农年猪年第一期就这样与大家见面了！今年对于玩家来说是不平常的一年，次世代大战在今年之内将初见分晓，PS2将迎来末代的辉煌，两大掌机PSP和NDS则进入盛期。我们《游戏机实用技术》将在今年之内以创新作为首要目标，力求给大家带来更好的内容。当然所有的一切都离不开读者们的支持，还望大家在新的一年里继续支持我们！



★合刊做完之后小编们就回到了各自的家乡，与阔别一年的亲朋好友欢度春节。回到编辑部之后发现编辑部的电子信箱已经被塞爆了，邮政平信目前还没有进行统计，不过数量同样是相当可观的。有一些读者在除夕当天甚至当晚给我们发来了“贺电”。由于假期关系不能回复，在此还望大家原谅。

★2月17日也就是除夕当天，传来了原四叶草工作室成员组建新公司SEEDS的消息。这大概算是整个春节期间最大的好消息了。而开年之后我们立刻就会迎来三月的游戏大潮，各种游戏资讯也如潮水般涌来，各位玩家可千万要做好准备哦！

★最近经常有读者寄来一些脑筋急转弯意图考倒大家，现在我们终于有反击的办法了，在此推荐各位读者留意本期的《莱顿教授与不可思议小镇》攻略，其中的谜题还是相当有趣的。

编辑部 近期流行游戏 What's IN?

最火爆游戏

《VR战士5》(8人)

下个目标是《怪物猎人 携带版2nd》！

——《铁拳5 暗之复苏》、《VR战士5》、《高达无双》都参了一脚的胜负师

《VR战士5》，不用摇杆没法玩。

——买了摇杆却没有主机和游戏的Gouki

最有钱途游戏

《高达无双》(6人)

还没有公布《高达无双 ACE传》吗？

——十六夜

最危险游戏

《除暴战警》(3人)

175：1020，这就是正义的代价。

——为了达成“撞车达人”的成就，多边形在游戏中开车撞死了175名帮派分子，以及1020名无辜平民。

最不爱护动物的游戏

《怪物猎人 携带版2nd》(6人)

……

——听说祖龙任务出现方法是所有怪物讨伐数50时后，曾信誓旦旦要做祖龙弓的火云的反应

原来恐龙灭绝不是天灾，而是人祸……

——D·S观晴天等人刷龙有感

辽宁 周阳：小编们就把PSP当压岁给我吧！我想PSP想的都快疯掉了！都快想去抢劫了！

创意照片大征集！

本期最佳创意



史莱姆的强袭

——史莱姆大军入侵我的电脑啦！

——什么？原来是巧克力！

编注：很像广告的创意照片，而且中间那个包着锡纸的巧克力是什么，难道是金属史莱姆？



断背高达

雪文

编注：李安教坏了一代人，这年头，人人都要断背，连高达也不放过。话说回来这两团抱在一起的棱角分明的东西还真不好分清楚到底谁的胳膊是谁的。



新年愿望

绍兴 邴东

投稿人的话：这是在正月里拍的家庭生活照，我和堂兄弟几个的新年愿望是什么呢？看看我们拼出来的字母吧！

编注：中间的S型摆的不错，身形体态很好，让我们颁给你“婀娜多姿奖”吧。



上海 赵斌：这次《盘点2006》中本人最喜欢编辑部盘点，希望把这栏目保持下去。本人对于Top 10不太感冒，大家眼中见仁见智，主观性太强。所以对于《盘点2006》我只能你们姑且写之，我姑且看之。

流行的东西未必是好的。咱们编辑部的流行语可不是什么警世名言，大家可千万不要乱学啊！

哈尔滨 彭磊：(合刊封面)挺好的。问一下，是不是位置越高、地位越高？

您是在暗示咱们编辑部目前正处于母系氏族阶段吗……

封面最高的好像是邪魔天使，然后是两位女编和猪。

蔡耀中 Fantasy：说实话，看到这期合刊，心里起了些波澜。因为这期的《掌机王SP》恰恰有铭风的道别，UCG也让已经离开的猫太、阿修罗、阿迪、沙罗出来煽情，这不禁让我感慨生活的无情，它竟然带走了这么多熟悉的名字。可就算生活带给我们再大的改变，就算它用再多的巧合来考验我们，我们也要继续精彩地生活下去，向着理想笔直地前进，对吧？其实最开心的，是我们可以把UCG看作是家一样，每期杂志到手就有种回家的感觉。一部主机买的时间长了也会生出厌烦之情，而每期都能带来些新玩意的杂志却不忍离手。看到自己的名字出现在杂志中，看到小编们的调侃，都有种发自内心的幸福感，拿到UCG就像有了一群志同道合的朋友围在身边一样。所以UCG我会一期一期地买下去，意见我会一次一次地提出。所以小编们也一定要继续努力，UCG也一定要越来越好看！

每次看到这些感情真挚的读者来信，我都不知道说什么才好，时间会改变很多事，惟一不变的就是UCG永远都会像一个大家庭一样，让所有读者都感受到这份温暖。

大连 吴晓鹏：最近看到一个多功能马桶，在上面坐着可以一天不挪窝，一定很适合各位忙着攻略的小编们。

谢谢你的推荐，相信有了这个产品之后我们编辑部的平均体重会超英赶美，提前实现人人两百斤。


■就是这个万恶的马桶。

杭州 周翔：那啥，我的盘上有异物，导致擦拭半天才能正常播放——谁贴的胶带啊。

看来你们那里不光是房价狠，书店也狠。

ultrarks：我建议，"黄金眼"将每人的打分上限提高至100分！(总分300)。这样就避免了很多游戏出现同分不同质的情况，还有就是如果遇到诸如《FF12》这类游戏的话也不会因为感情问题而打一个不太真实的满分，此时完全可以打99或98分，毕竟完美的游戏是不存在的哟。

这个建议不错，让我们幻想一下这个犹如老师批改试卷一样颇有气势的情景："你打多少分？""99！字体不好扣一分！"。其实你不觉得，三位数的加减法运算起来太麻烦了吗……

广西 黄瀛：小编的形象能不能再多几个，除了平时的表情外再添加些如：狂喜、怒、哭、汗等表情，配以适合的文字出现，要不一句发牢骚的话出现的头像却是乐呵呵的，那叫一个汗啊！

我知道您指的一定是《情理之中 意料之外》里邪魔天使微笑着给《风雨传说》下的可怕评价……虽然现在由于种种原因我们还未能实现经常改变表情，但是如果留心的话就会发现，其实颜文字这种交流方式还是会在文章中出现的(－_,－)。

河北 张子旋："迁徒的鱼"也该好好复习一下中国文字了！"徙"和"徒"是不一样的！

各位读者，由于可怜的火云小编形象至今还没出台，只好由我代替他发言。其实这整件事完全是个误会，因为火云年少时期要注册的论坛的"迁徙的鱼"ID已经被注册了，所以只好委屈一下，千万不要因为这件事对我们的识字能力产生怀疑哪。

江苏 刘思远：本来想在信中搞个"Game Baby"专栏，考虑到信的重量和邮资很有限，所以导致众编看不到我们学校的"Show Girl"了。(Game Baby专栏，实际上就是在信纸背面贴一些会玩游戏的MM的大头贴给你们欣赏)

好同学！(冲上前来)乘着其他人没看到，我小声地悄悄告诉你，下次你做个"Game Boy"专栏过来，奖品就是你的啦！(迅速逃走)

柳飞：知道最近什么样的电视剧最火吗？我的答案是《越狱》，我的好的朋友们谈的最多就是《越狱》，当然本人也在看，不知道小编们看了没有，或者做一期《越狱》的专题更好。

《越狱》最近简直红到发紫，编辑部几乎人人都在追，就连平时不看电视剧的也拷到PSP里一路走一路看，为了迎合潮流，等我们出了《看美剧路路通》后一定会做这个专题。

众读者：湿地日快乐！灯笼节快乐！气象节快乐！爱耳日快乐！

谢谢你们的祝福……但是这都是些什么节啊Orz……

邮购信息

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购

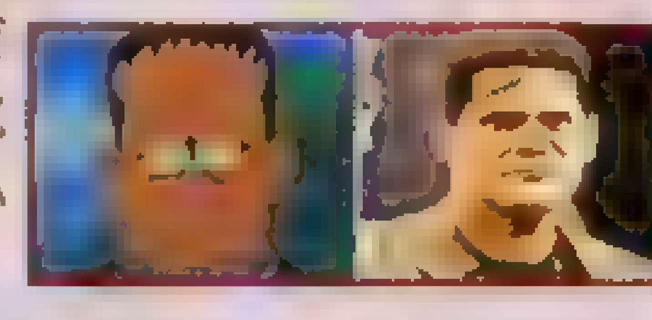
总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第140期、总第152～156期、总第158期、总第160～161期、总第164～168期、总第170期、总第173期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第162·163期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

重庆 李世龙：近日在回顾《龙珠》时突然发现人造人8号看起来怎么这么眼熟啊，顿时醒悟过来，这不是雷吉吗？完全就不用化装啊！不知各位小编觉得象否？



其实这个造型是被用的很多经典形象了，藤子不二雄的《怪物太郎》里面有个叫弗兰肯的就是这副模样，基本上叫弗兰肯的几乎都很没创意地长成这副模样。



杨竞：强烈要求UCG改名啊！"游戏机"仨字写那么大，我娘看着就不爽，老是说："多学习，少看些这种书，多看些参考书！"所以干脆改成《UCG实用技术》，或者直接叫《UCG》好了。我直接就说这书是英语参考书，哈哈哈哈哈哈哈哈，说不定我们班的那群书呆子还真看都不看就买呢！

UCG，改名吧，为了读者！

UCG，改名吧，为了少占封面位置！

UCG，改名吧，为了中华民族的伟大复兴！

UCG，改名吧，为了实现祖国的富强！

(语文老师说作文结尾加排比句可增加语势。)

每年都有人来信建议杂志改名，只是没想到今年来得如此之早。杂志改名可不是一件容易的事情，尤其是像我们杂志已经有9年历史了，这可不是说改就能改的。另外，你们语文老师当真是这么说的？我的语文老师当年说如果作文写完了但字数不够，就可以用排比句来充字数。不要上当了……

四川 陈丹：每半月出一期书太慢啦！要是小编们能在游戏发售之前就出版它们的攻略那就太好了！

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第19～21辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～19辑、第22辑，定价12元。第21辑，定价8.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第4辑、第7辑，定价12元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《天籁传说》，定价22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《龙珠 世界全书》，定价22元；《超级机器人大战 魂之重奏》，定价22元。《DOA幻彩绘本2-绚-》，定价28元。《DOA幻彩绘本2-媚-》，定价28元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931－8663118，Email：acg@vip.163.com

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第31辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第46辑、第48辑、第55～56辑、第59辑，定价8.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

本期最遭遇悲惨的读者

杜逊：最无心的猥琐

这是我无意中的举动，其实只是很平常的把手放在桌上而已，却被同寝室的人抓拍到我的"罪证"！

编注：本来这是封参加"创意照片"的投稿，由于图像素质的问题没有登出，不过这么一副充满了悲愤与激情的作品我们怎么能让它白白埋没，特登出让大家一同见证。



本期最悲惨的读者之二

真田幸村：我有个女同学，是很漂亮但很"方正"的那种。一天她居然要我教她一句日语，随便什么只要记住语音就行，作为英语话剧表演中的一句鸟语。由于事出突然，我一下子懵住了，平日里脑子里一堆声优大大的经典对白竟一句也想不起来，随便说句一本正经的话，又毫无个性，不愿意。呆了好久，注意到一家卖文具的店门口贴着真宫寺樱的海报，我灵机一动想到"樱！帝国华击团"里那句"私たちは正义のために战います"，当她问我是什么意思的时候，我不无自豪地说"我们为正义而战"，谁知她一愣，虽然极力掩饰，但我还是看到了她眼里鄙夷的神气。她大概是想"什么呀，这个人脑子进水了么"。于是，我恨《樱大战》，我恨真宫寺樱，我恨帝国华击团……

小白惨死记——顺便应征最不幸读者大奖！

作者：好心Tidus

第168期《游戏机使用技术》，永远也忘不了这一天……出差在沈阳，那是个周日，忙完一天去超市买了好多零食，发现新的UCG已经上市，顺便想晚上洗个澡，舒舒服服的在床上看动画，然后打打游戏，厚厚！我的周末真是难得休闲啊～洗完澡后，躺在床上，支上小桌子，摆好我的"小白"，忽然发现这期的游戏光盘好像不错哦，先拿来看看。"小白"的光驱是吸入式的，真帅气！但是，放进去那个小盘之后，我石化了！小盘卡在里面了，它出不来了！原来"小白"是不能读小DVD的，我石化了！这是真的！我今晚逍遥的计划还是被打破了……我所有的电影计划今晚看完也被打乱了！555，只能使用PSP收集我的无双武将了……后略。借此机会敬告所有读者，苹果的吸入式光驱是不能放MiniDVD的！

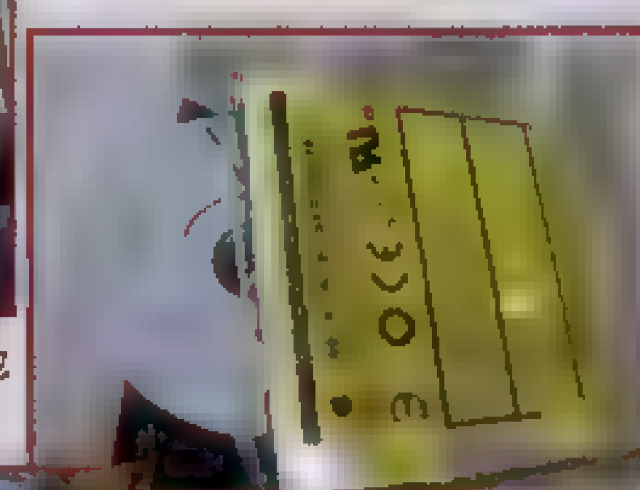
遂，第二天，归北京，苹果电脑维修中心……首先，要拆开键盘……我心痛！接下来，最惨痛的事情发生了！同时拜服苹果的接缝技术，把电脑拼合的如此完美，导致这个画面非常的惨绝人寰！终于打开了，没错，就是他，我特意照了个游戏光盘的LOGO，本期最命运多舛的读者，非我莫属！



▲这是被肢解的键盘……555，我的命好惨！



▲我的小白，以后我再也不放小盘了……

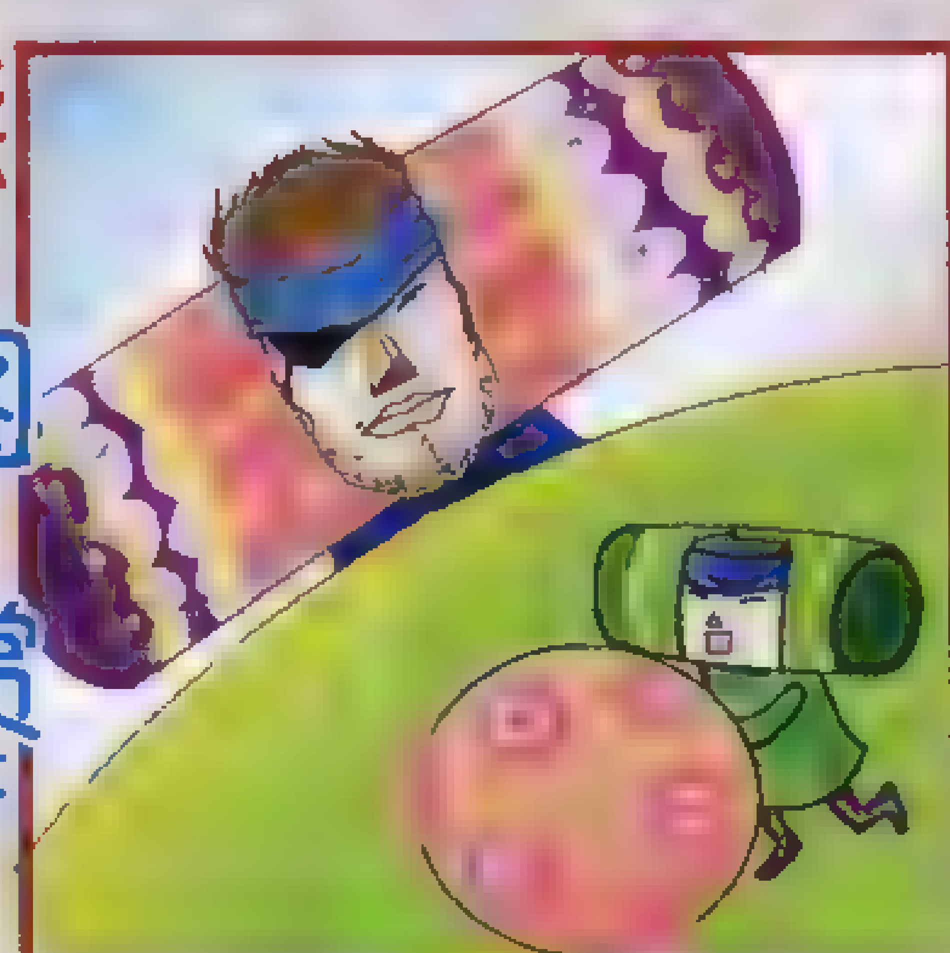




▲祝贺，开机成功！我的偶像也回来了！

所有的工作一共历时4个小时，我也见证了我的小白惨死的经过，还好，他最后活过来了！

恶搞图片赏析

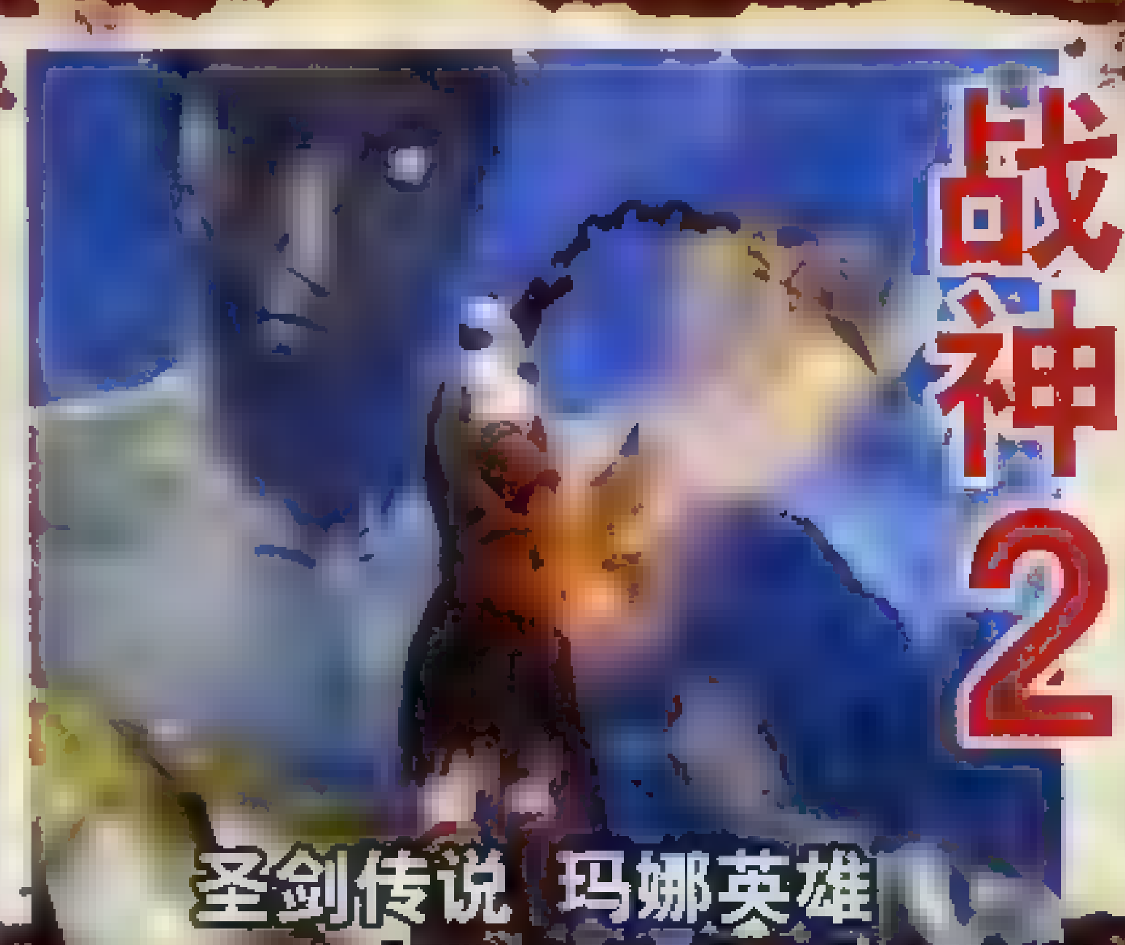


看着平时英俊潇洒玉树临风的斯内克大叔变成了魔笛大王的猥琐模样，不知道会有多少人黯然神伤。其实就某种意义上来说，《块魂》里这群外星人的身体结构还是很方便的，后脑勺顶了个枕头，想什么时候睡就什么时候睡，想哪里睡就哪里睡，对于斯内克这个经常都在"打野食、睡野地"的人来说，或许也是一件好事呢（此言论从逻辑和合理性方面均不承担任何责任）。

下期预告

游戏机实用技术2007年4月B

大作降临，重点关注！



圣剑传说 玛娜英雄

火焰之纹章 晓之女神

游戏开发者大会深度报道

业界海量情报一举大公开

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS



Ⅰ春节长假里，突然接到Gouki的短信，说原来四叶草的三上、神谷那票人建了一个新的制作组，叫"种子工作室"。虽然一棵草缩成了一粒种子，但日后生根发芽，大有可为也极有可能。不过回头一想，先别急着认为《大神2》、《神之手2》有了着落，这版权可还在老卡手里呢！还是看看"种子"有什么惊世骇俗的原创表现更为实际。

Ⅱ曾在《游戏·人》上发表武道系列专题的绯寒因为长期不良的工作与生活习惯，患上了颈椎病，现正住院治疗。他希望通过UCG提醒各位玩家注意身体，不要养成熬夜打游戏、通宵上网等有碍健康的陋习。同时，我也代表游戏人祝他早日康复。

Ⅲ由"金刚狼"和"蝙蝠少侠"主演的《致命魔术》是我近期看过的最触动人心的电影，诚意推荐！但看之前千万不要去了解任何剧情，也不要看影评，最好是在一无所知的情况下将影片看完。

Ⅳ假期里又见到了胜嫂的弟弟，他说要考考我，问了我一个数学题。虽说当年学校里的东西九成都还给了老师，不过最后我还是答出来了，问题如下：有20箱相同规格的零件，每箱有10个零件，已知其中一箱是次品，每件比标准零件轻了5克，现在有一台秤，要求只称一次就找出次品所在的那一箱，请问应该怎么做？这个问题在校的同学们应该很快就能答出来，各位上班族玩家不妨回忆回忆解答的方法吧。

Ⅴ[胜嫂语录173]因为用眼过度，我的左眼有些不适，就让胜嫂看看有没有什么异常，她盯着看了5秒后，认真地说："有啊！"我一下紧张起来，问有什么问题，她说："你的眼珠……不在中间。"



△过年回家见到了不少好多年都未见的老友，坐在一起聊天时发现他们几乎约好了似的在去年都成家娶了媳妇，看来明年过年时说不定就有些人要抱着孩子出来聚会了。

△《越狱 第二季》好容易在第17集进入一个高潮，满怀期望的看完第18集后再次大失所望，我倒要看看伟大的编剧们怎么再把剧本编下去。

△《怪物猎人 P2》发售后几乎没有碰过其他游戏，掌机联机的便利性使游戏比PS2版的《怪物猎人 2 Dos》更具魅力，连吃饭时都要召集几个同事联机做任务。一周内销量突破70万也证明了游戏本身的素质，相信突破百万大关应该不成问题。

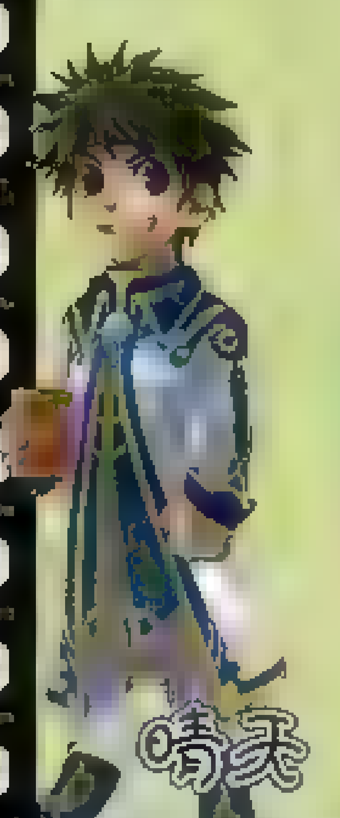
★好吧，我承认我没有经得住家乡美食的考验，在春节期间大快朵颐之后，目前的体重已经成直线上升趋势，对于经常坐在电脑面前的晴天来说，调整自己的饮食习惯已经成为了头等大事。

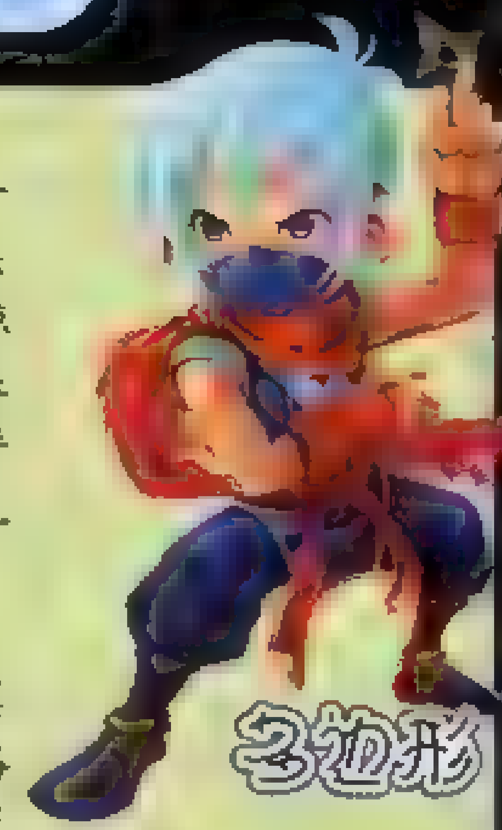
☆虽然假期略显短暂，但是晴天还是抽空去了家乡新修建的一些特色地点，能在现代化的都市中看到那些古香古色的建筑，在喧嚣的闹市中心享受着那份独特的宁静，那种感觉真是太美妙了。



▲小吃一条街是洪崖洞最吸引人的地方，突然很羡慕那些怎么吃都不胖的人－－。

★《VR战士5》和《高达无双》的相继发售让编辑部因为《铁拳》而热闹起来的PS3区人流量再次超过负荷，当然晴天和D·S等人也没闲着，拿着武器在《怪物猎人P2》的世界中一起拼搏已经成为了每天吃饭、睡觉前必须完成的任务。新增加的轰龙掌握打法后异常简单，其套装穿在身上还真像黄金圣斗士，用惯了片手剑的晴天也开始尝试一些其他的武器，太刀和弓箭似乎是不错的选择^0^





□新年过后，办公室楼下(终于)又开了一家新快餐店，名曰"一桥来钱"，众编纷纷前去品尝，换换自己的口味。多边形点了一份"惊天地泣鬼神"的双喜炒饭，只是这快餐吃起来完全没有听起来那么喜庆，其他编辑也是大呼上当，ACE飞行员已经发毒誓，说这辈子再也不去这家餐厅了。

△《战神2》的试玩版已经玩了不下十遍，比起前代来进步很多，玩起来也非常爽快，真是希望3月13日早点到来啊！下期《战神2》攻略已经锁定胜负师(系统和研究)、ACE飞行员(流程)和我(剧情)三人联手全力打造，势要为读者奉献这"PS2最后的大作"的终极攻略！

○马丁·西科塞斯老爷爷终于拿到了梦寐以求的小金人，连他自己上台领奖的时候都不敢相信："你确定那个信封里面写的是我的名字吗？"不过我倒是很想知道刘伟强这个时候是什么心情，呵呵。最佳影片里面，我倒是比较推崇《阳光小美女》，平淡无奇、人性十足。



×新的一年又开始了，想法有很多，计划也有很多，希望年终盘点的时候都能够实现，俗话说：Changing is good，与诸位共勉！

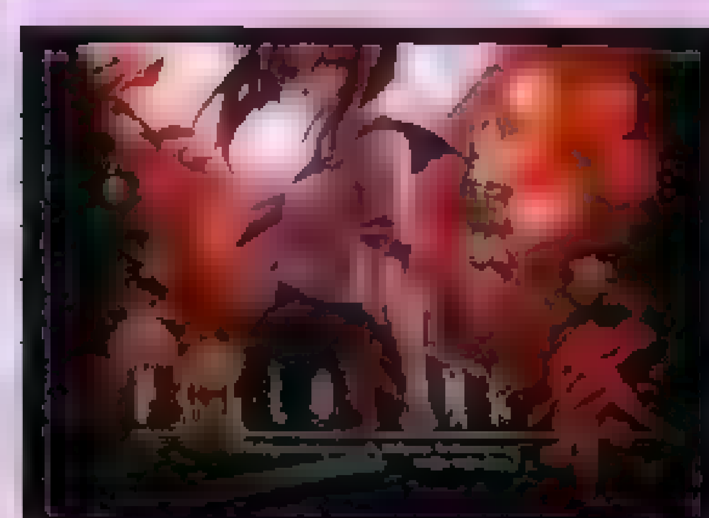
◀ 这便是传说中的双喜炒饭，大家可以"勇敢"地猜一下这份炒饭价格几何。

■我算明白了，之所以一年来要辛辛苦苦地健身，就是为了让过年这半个月即使增加了近十斤体重也能维持在正常水平线上……



●结婚的结婚、生子的生子、怀孕的怀孕……这次回家共经历了三次同学聚会，令我大吃一惊的事情也是接二连三地发生。比如某位红颜知己两天前还信誓旦旦地说要请我吃涮羊肉，但两天后就突然告诉我她去医院检查时发现怀孕，所以就不能请我吃饭了。美丽的小姐啊，为了逃一顿饭不需要做出这么大的牺牲吧……

★《冰与火之歌》第三卷两天内一口气看完，然后又要陷入长达一年的等待期了。这卷有很多地方都让我吃了一惊，而且黑暗程度比起前两卷来有增无减，大合我的胃口。由于涉嫌剧透这里就不多说了，真是希望能早点出版更为黑暗的第四卷啊……



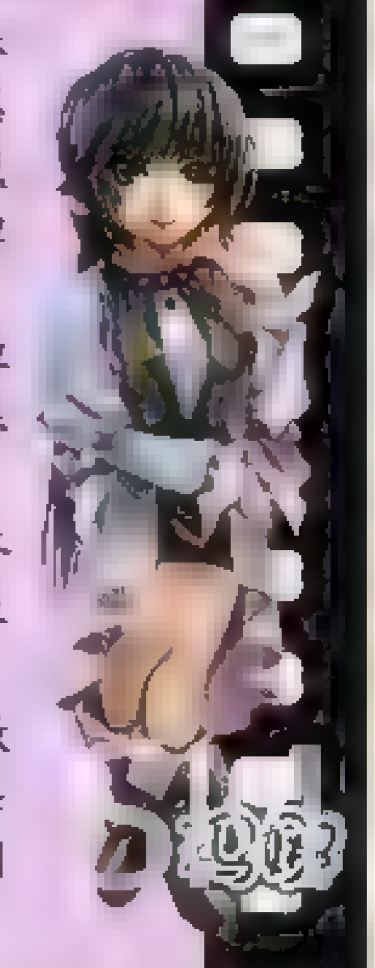
▲《寒蝉鸣泣之时 祭典》终于发售了，就让我们忘记之前屡次延期的可恶举动吧。

本期主题：大家都是骗人的！

1.过年回家之前担心天气很冷，于是打了数次电话询问老同学应该穿几件衣服，对方信誓旦旦大拍胸脯声称："回来吧回来吧，最近每天20多度，穿件外套都闷出一身汗！"闻言大喜，立马提了个小包抱件小外套直奔回家的大道。结果一出飞机，面前呈现出片天黑黑云厚厚的低饱和度场景，阴风阵阵，暴雨连绵，一路行人都身着羽绒服和厚风衣，俺抖抖索索忍受着路人的注视一路奔回家。老同学解释为这完全是在我回来之前突然发生的离奇降温现象——虽然这是事实，但是为什么我还是很愤怒呢？(=A=+)

2.往年过年都要陪家人打麻将共享阖家团圆之乐，但是我不争气，打麻将从来就没赢过，今次过年前刻苦磨练了三个月《麻雀格斗俱乐部 全国对战版 PSP》，吃饭打，睡觉打，走路打，认定自己已经具有了专业4段到5段的水准，打算回家不鸣则已，一鸣惊人一回，结果人算不如天算，依旧惨败——麻将游戏都是骗人的！(>_<)

3.春节终于闲了段时间，每天在家被填鸭式喂养，激增6斤回到编辑部，路上遇到一3个月未见的朋友，对方在远处大吼一声："你怎么又瘦了！"——不知道为什么，明明知道是骗人的也觉得好好听哪。





★春节回家过年，最大的感触就是坐公交车忒便宜了！为了体会一下四毛钱坐到爽的感受，16回家当晚就揣着磁卡"占便宜"去了。不过上车还没有一站路，乘坐的28路就被人从后面给撞了……

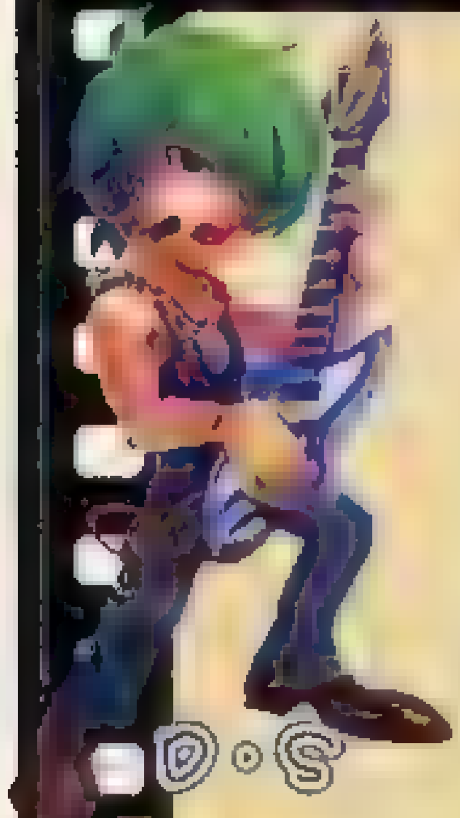
★说是回家，但实际上在家里待的时间少得可怜，整个假期基本上都是在亲戚家和去亲戚家的路上度过的……不过还是要说：回家的感觉真好。

★《高达无双》不错，很不错，强烈推荐给高达FANS。现在就看什么时候公布《高达无双 ACE传》之类的后续了。



★拿到杂志的时候大家都已经回到学校了，这里就祝大家都能顺利通过新学期测验。

◀无论什么版本，这辆车永远都是最吸引人的。



犹记得小时候非常盼着过年，因为那意味着悠长的假期、美味丰盛的食物、精彩纷呈的春节联晚会及大把大把的红包，而且除夕晚上还能破天荒地玩个通宵——这在当时可是一年才能享受到一次的待遇。然而，现在这一切快乐都已经不复存在，过年俨然成为了一个全年度最沉重的负担。这并不是在否定家族联谊，我只是反感那种被人强迫的感觉，这让我有一种莫名的压力感，如影随形。坦白地讲，在外面工作劳累了一年后，这种本应放松心情的年假却反而带给人更加压抑郁闷的感觉，简直足以让人崩溃。我感激家人的体贴与关爱，但这种产生自理解与尊重之外的热情散发出的热量却足以让我灼伤，而这又让人无法拒绝，我惟有咬牙忍受，不能吭出一声，仿佛《越狱》中不得不贴在蒸汽管道上躲避狱警的主角迈克尔。在年假期间无尽的苦恼与烦闷中，陪伴我的疗伤药只有泰坦君的一句名言："人生往往是这个样子的。"每次想到这句话，心里总会莫名地舒服一些。

但是——过年，似乎不该是这个样子的。

★过个年真是花钱如流水啊，十几天时间嗖然而过，花钱的速度与时间流逝的速度成正比。假期结束时回头想想似乎啥事都没做，银行卡里的钱却被提得差不多了T_T

★PSP是越来越流行了，过年回来时，一部大巴上就有5台PSP。是金子总会发光的，希望PSP在国外市场也能早点摆脱颓势。

★瘦的时候一直想吃胖点，去年开始每天有家常菜吃，一下子就胖了十斤，可惜胖的全都是肚子，发现很多裤子都穿不上了。看来再过段时间或许也要加入编辑部的健身减肥大军了——

★GDC即将开展，E3仆街后美国也就这个展会最有影响力了，相信会有不少猛料公开，期待！





◆3月、4月貌似又是一个游戏狂潮到来的时候，我要抓紧我的钱包！（作坚定状）忍住、忍住，一切都为了PS3！

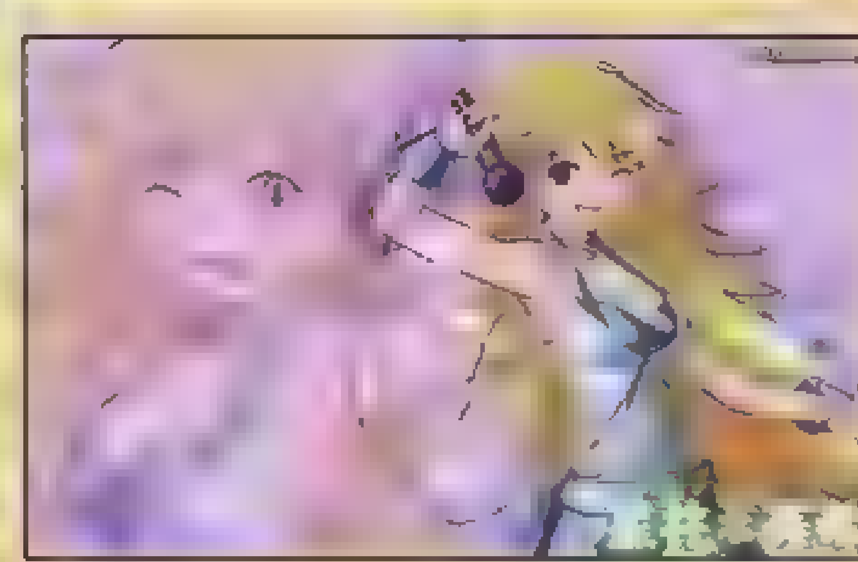
◆《晓之女神》太棒了，完全紧跟时代，与时俱进，游戏性就不用说了，那是没话说，而那些服务宅男腐女们的内容更是让人不禁会心一笑。IS，你真是太有才了！

◆最近又陷到《宿命2》里去了，没想到现在玩起这个游戏还是那么有激情，目前正沉迷于不爆发发动秘奥义中，不过也许是好久没玩的缘故，有些手生了，嘿嘿。(^_^)

◆不知为什么，3月最想玩的游戏是NDS的《心跳GS》，触摸帅哥啊……噢，我真BT。(>_<)



▶《半个尼尔森》，假期让小邪很着迷的一部电影，有兴趣的读者不妨去买来看看。



▲《偶像大师》是本人第二个拿齐成就的游戏。结论：还是《relations》最高！我用这首曲子上网战时几乎没输过。

□出于放松的目的，没带任何游戏机回家过年，结果闲着发慌，只能埋头大看电视。一个年过下来，印象最深的是央视十台的《大家》栏目，果然前辈就是前辈。

□家乡突然取消了禁鞭令，结果阔别多年后又找到小时候过年的感觉。大年三十晚上那个热闹啊，用ACE飞行员的话来说就是像轰炸巴格达一样，当时心里直感叹：这才是过年的声音啊！没想到初一上午7点就被隔壁家的"一万响"给炸醒了，昨晚的感叹立刻变为刻骨的恨意。

□《高达无双》非常不错。不过对于本人来说，机师的吸引力要远比机体大很多，这大概是因为本人不是"高达迷"的原因吧！所以我玩着玩着就在幻想，会不会有一个道具装备后就可以让机师变成高达那么大之后出战呢？当然这代是不可能了，希望下一代会增加吧！（谜之声：一辈子都不会增加的！）

□新版块"言论"本期开张，目标是在数期之后变为每期一页。顾名思义，本栏目的宗旨就是收集一切与游戏相关的精彩言论，上至业界名人，下至普通玩家，统统可以入选，也欢迎大家多发言！什么，你还没找到？请翻到"多边共享区"……

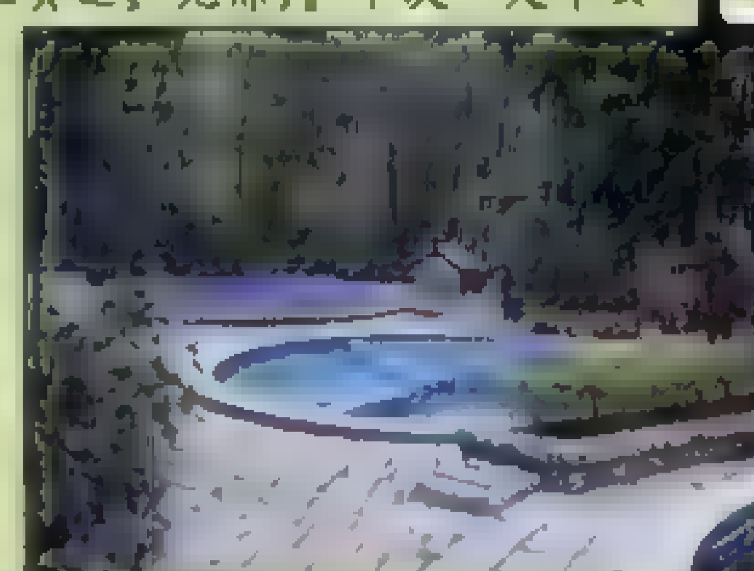
□不要跳过《莱顿教授与不可思议的小镇》攻略最后的两页表格，因为里面有很多内容真的很恶搞……



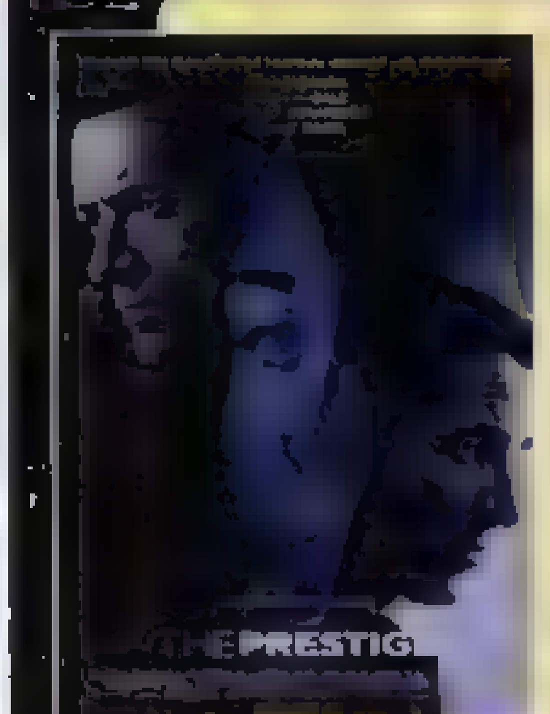


广告对小孩子的影响真是很大，今天乘电梯时，但见一个超小的幼女（自己站立半天才稳住）对她的奶奶重复说：山木培训给您拜年了！老奶奶面无表情，最后抱着那幼女下了电梯。（我们住的楼的电梯里每天播放山木培训的拜年广告）

春节前两天跟GOUKI一起去了一趟猫太的家乡永汉，泡了一天温泉，还结识了甜美的——小桔子（当地特产）。感谢猫太同学和猫太父亲大人的热情招待，让我和GOUKI在寒冷的冬天里感受到了春天般的温暖（咳……最近词汇贫乏，见谅）。下次一定带女孩一起，还要带上三星的D838、佳能的EOS-400D和索尼的SZ43CN，何愁写不出"名著"，唉……想想阿来的《遥远的温泉》，想到永汉那些同样在开发中的温泉，突然感受到跟作者类似的烦恼。



《战神2》，我来了！



◆"SEEDS"公司的成立对于卡饭(Capcom FAN)来说无疑是一个振奋人心的好消息。最近常听到"毒瘤公司和天尊公司如何如何"的言论，无论如何，那些制作出流芳百世游戏的公司都值得我们去铭记。非常期待"SEEDS"的第一次发芽。

◆《HEROES》渐入佳境，而《越狱》真的是停滞不前了，绕了一个巨大的圈子，又给绕回来了，弄得好像前面十几集什么都没说一样……其实像《越狱》这种吃老本的剧集还有很多，而且《越狱》在美国也不是什么收视率很高的剧集，但由于第一季的出色表现，使它在国内获得了难以想像的成功……Boss前几天就问我，《越狱》是出到第17集了吗？

◆利物浦主场对曼联，曼联在少一人的情况下艰难取胜，让我想到一句话：上帝爱曼联。但事实上，当任何一支球队拥有曼联那样的气势，表现出如此的勇气与决心，就会令任何对手胆寒。下周利物浦要主场迎战巴萨，说实话，如果巴萨的表现还像主场时那样头重脚轻的话，不如共淘汰好了。

◆《致命魔术》，近期自己看的最好的电影，强烈推荐，静心观赏。



www.plumbook.cn

栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



春节大假期间，深刻体会到一款主机的重量是多么重要——X360实在是太重了，简直没法带回家，我那个号称“编辑部箱包之最”的行李箱都难有其容身之地，倒不是没空间，而是这个大家伙肯定会让行李超重的，所以差不多有近半个月的时间没有上LIVE，回家的时间只好拿DVD来打发。

这次的日记由Gouki为您带来，因为编辑部只有他在放假的时候才有条件玩一下LIVE，但似乎从他的日记看来，他也不怎么LIVE……

编辑360日记

Xbox不LIVE

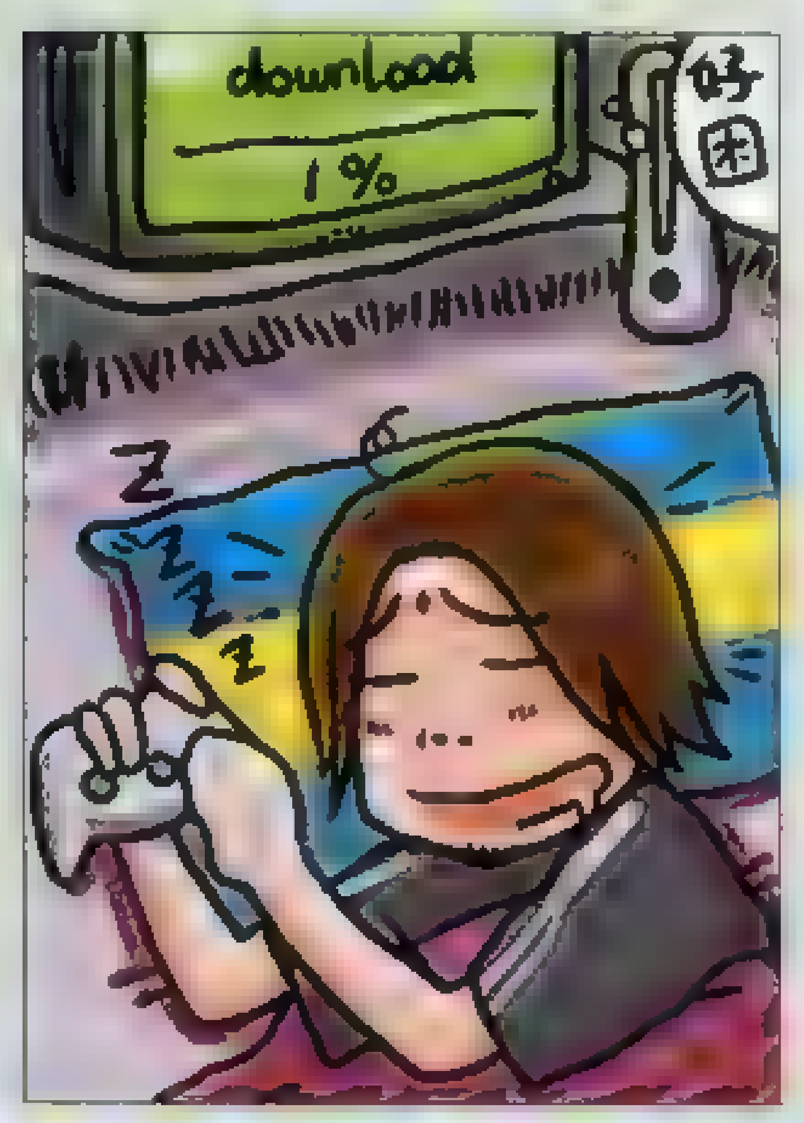
“海底电缆事件”之后，可能是有差不多一个多月没上LIVE的缘故，自己似乎已经忘掉了上LIVE这件事，直到有一天多边形对我说，我的《WEX》排名已经降到XXXX名了（没错，4位数），我才想起来：哦，原来好久没上线了。

重新接上线，登陆，看到LIVE的界面，猛然想起来前几天在编辑部曾下载过一个美剧《24》的主题，神勇无敌的包杰克墙纸虎视眈眈，很有型！于是兴致勃勃地也想在自己的主机上弄一个，结果……终于了解到在LIVE上有些东西是“限时下载”的，过了这个村，就没这个店了……大遗憾！

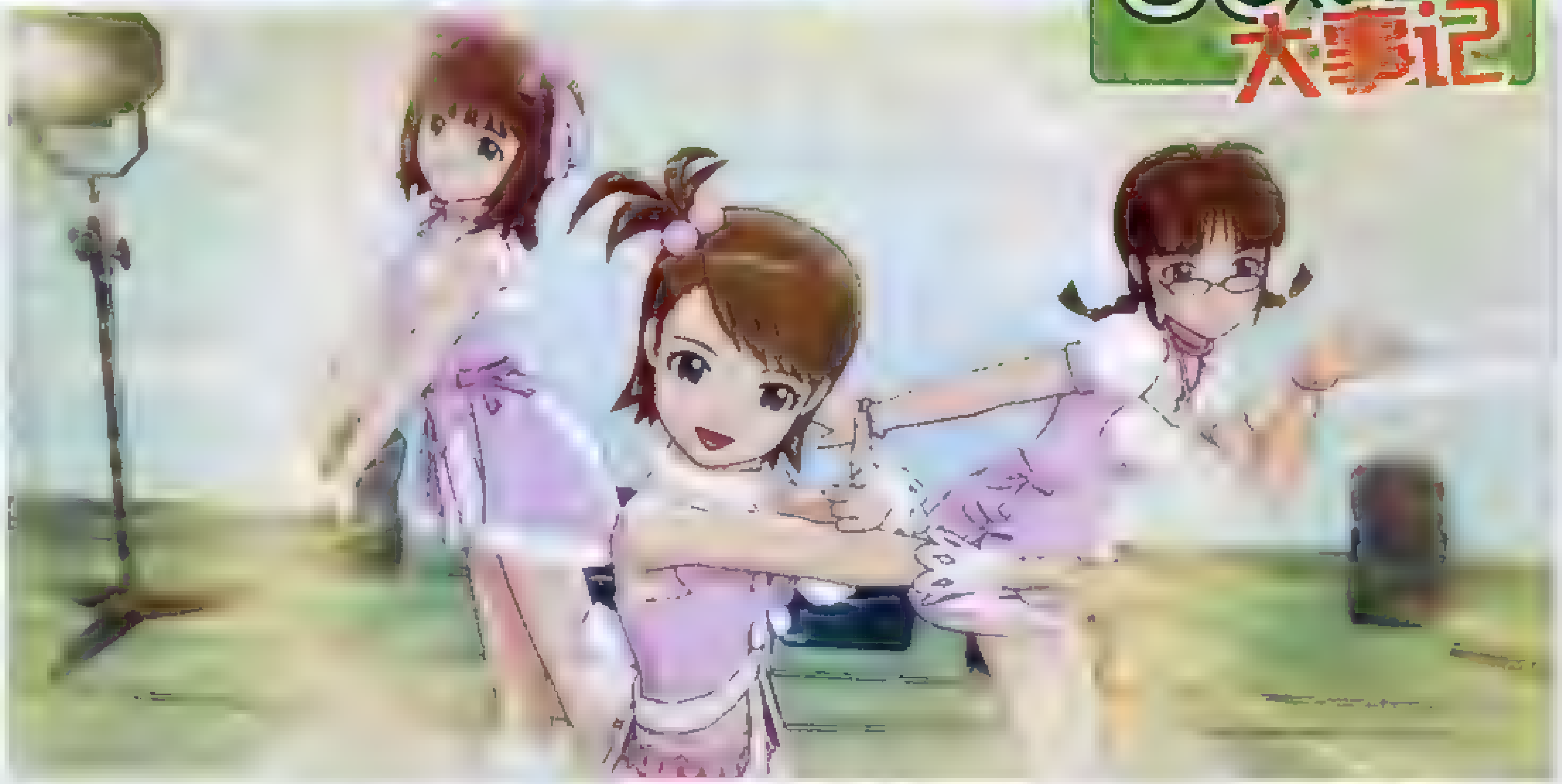
随后又想把《GRAW2》的试玩版以及《战争机器》的新地图包也下载到自己的机器里，然而也未果……进度条始终就停留在1%上面……一整晚。自家的网络是ADSL，不知道其他使用ADSL下载试玩版或者影像的玩家速度如何呢？

由此想到前段时间有关“行货X360”的传闻，假如传闻成真，拥有国内服务器的LIVE服务应该会好上许多吧……

［文：Gouki　插图：大魔王］



360大事记



美少女成NBGI赚钱机器
全球首届《光环3》比赛公布
动画版《蓝龙》四月播出

《偶像大师》自1月在日本发卖以来引发了对战热潮，每天都有数千名玩家乐此不疲地在网上大战，而NBGI更是将其街机版的赚钱思路搬了过来。《偶像大师》的下载内容可谓相当丰富，不过除了一个主题两套服装数段影片外，其余的内容统统都要钱。在情人节前夜NBGI推出了第二波Xbox LIVE下载服务，这次下载服务中最引人注目的内容当属学生制服，要知道这可是各位二次元美少女控的最爱啊！不过学生制服的价格也高得离谱：1000点！幸好这套制服附加的能力也是目前所有服装中最高的，还算是物有所值。据统计，若要将目前《偶像大师》推出所有付费内容全部买下，所花的价格已接近于两套游戏的价格。据悉第三波下载服务也即将推出，届时必然会有更多服装、更多饰品、更多主题等着玩家去下载，当然所花费的钱自然是更多的……

●在春节期间，《蓝龙》推出了第二波Xbox LIVE下载服务，玩家只需用日本帐户登录即可免费下载。这次下载的内容包括二周目游戏和高难度游戏。在更新结束之后，在标题画面下选择new plus，就可以用通关前的存档开始新游戏，在该存档中除了重要道具等少数内容不能继承外，其余内容都可以完全保留，可谓相当厚道。而new plus游戏中可以选择游戏的难度，共有normal、hard、super三种，最高难度super中的敌人等级会增加50级，非常具有挑战性。而3月内《蓝龙》还会推出第三波Xbox LIVE下载服务，这次预定更新的内容是6个全新的道具，其中ナッシングメガネ（装备后可以查看地图上的NOTHING点）是极为有用的装备。另外，预计在4月至6月期间，《蓝龙》还会推出第四波——也是最后一波下载服务，其主要内容是随机迷宫，同样是非常值得期待的内容。

●尽管距离X360平台FPS超大作《光环3》的正式发售还遥遥无期，但热情的FANS们似乎已经迫不及待地想要在游戏中一试身手了。近日，国外著名游戏团体Games in Action宣布，他们已经获得游戏开发方Bungie的许可举办并正在筹备全球首届《光环3》游戏比赛。据悉，此次比赛将被命名为“Shock & Awe”，由Bungie net近来青睐有佳的玩家团体Games in Action举办。比赛预定在今年年底《光环3》首发的同时正式开战，最后的获胜者将获得5000美元的奖金。此次比赛不限范围，比赛主办方Games in Action表示欢迎全世界各地的玩家都能踊跃参加，感兴趣的玩家可以到官方网站进行注册，也可以浏览Games in Action或Bungie.net的网站获取关于比赛的更多详细信息。

●于去年12月发售、获得玩家热烈好评的X360平台RPG大作《蓝龙》，继漫画版推出后不久，近日终于宣布了动画化的决定。据悉，动画版的《蓝龙》预定于今年4月份开始，通过日本东京电视台向全国放送。官方在确认动画版播出决定的同时也宣布了本作的制作人员名单，动画的开发工作将由曾制作过《圣母在上》和《星之海洋EX》等名作的studioぴえろ担当，而负责游戏人设的漫画大师鸟山明、负责为游戏谱曲的植松伸夫和游戏版开发总指挥坂口博信也将在动画的制作队伍中担任要职。

●著名的电子竞技比赛WCG（World Cyber Games）近日由官方公布了WCG2007的具体安排，本届WCG参赛国将多达70个，各国预选赛在3月至9月进行，而最终的世界总决赛将于10月4日至10月7日在美国西雅图举办。值得关注的是，在欧美地区大受好评的《战争机器》也被列为比赛项目之一，将采用“3对3”的形式进行比赛。

●能够使X360主机的无线手柄和耳麦应用到PC上的USB接收设备“Xbox 360 wireless receiver for Windows”已经于亚洲和北美市场开始销售，售价为2[illegible]美元。同时，无线手柄与接收器器的同捆版也开始销售。



《横行霸道4》即将公开露面
X360版《忍者龙剑传Σ》并不存在
两大射击名作即将登陆XBLA

360八卦

来自ROCKSTAR的网站消息显示，在欧美地区大受欢迎的《GTA4》的网页上，已经开始了一个倒计时，这个计时将会在3月29日当天终止。届时，《GTA4》公布以来的首段影像将会出现在玩家们的面前。自从06年E3公布本作以后，由于该系列的知名度很高，所以有许多非官方的图片在网上流传着，但这些图片均未被官方所承认。现在，神秘的《GTA4》即将展露起真正的面容。

●在2006年东京游戏展上亮相的PS3动作游戏《忍者龙剑传 Σ》自公布以来就一直备受玩家的关注。由于本作是原来Xbox平台《忍者龙剑传 黑之章》的重制版，因此也有传闻说本作同时还将推出X360版。不过本作的开发导演Yosuke Hayashi近日对媒体表示，最近一段时间有关X360版《忍者龙剑传Σ》正在秘密开发中的消息是没有根据的谣传。他说："从这些传闻中我可以感受到玩家们对这款游戏的期待程度之高，但遗憾的是这只是传闻而已。"从目前的情况来看，Tecmo的开发小组恐怕还无暇同时兼顾PS3版和X360版两个平台的游戏开发，但并不排除今后会推出X360版的可能，而至于何时能够实现，眼下还是个未知数。

●曾经参与过"《最终幻想》系列"多部作品开发工作的Square Enix公司著名游戏制作人田中弘道近日在接受媒体记者采访时确认，目前他和他率领的开发小组正在着手为微软的X360和Vista平台开发游戏。田中弘道对记者说："尽管《最终幻想XI》的相关工作还没有完全结束，但我和我的开发小组已经在着手为X360和Vista开发一款次世代的大规模多人在线联机RPG游戏了。"遗憾的是，田中弘道在采访中没有透露这款游戏任何具体细节，不过他同时暗示，这款游戏同样有可能在索尼的PS3平台上推出。

●目前据某业内人士透露，在X360 Debug Kit的开发者专用Xbox Live网络上，知名游戏厂商Treasure放出了标示为《斑鸠》的2个各5MB的Xbox LIVE游乐场游戏档案。虽然里面没有实质的游戏内容，但是这显然表明不久以后我们就在X360上玩到这款名作了。《斑鸠》是Treasure于2001年推出的纵版射击游戏，游戏是3D画面、2D玩法，曾先后移植给DC和NGC。游戏的特色在引入了属性系统，游戏中所有的子弹都被分为黑白两种颜色，玩家可以按键给自己的机体变换属性，同属性子弹可以吸收，异属性子弹则会致命。由于有着独具特色的突破性设计，《斑鸠》是有史以来最出色的射击游戏之一。

●另外一条关于射击游戏的消息，UFO Interactive公司产品开发高级主管Chong Ahn近日在接受媒体采访时透露，随着PS2版《雷电III》的推出，公司还计划在X360平台上推出《雷电IV》。关于X360版的《雷电IV》，Chong Ahn表示目前公司还没有最后决定是以零售的方式推出这款游戏，还是通过Xbox Live Arcade提供下载，但无论是以何种方式发售，能够在X360上玩到这款经典的飞行射击游戏无疑是令人兴奋的事。

●据某知名游戏零售商的一名员工透露，尽管前一阵关于新版本XBOX360的谣言纷纷，甚至搞到微软一度还亲自出来澄清，但最终还是通过零售商系统内的SKU号码（类似一种商家向厂商订货的预约号码）得到了确认，新版本的XBOX360代号为"ZePhEr"，上市时间为2007年5月1日，价格479.99美圆（合人民币约3700元）。目前所知的改进包括，将装配120GB大容量硬盘及增加HDMI接口，同时外观将改为纯黑色。

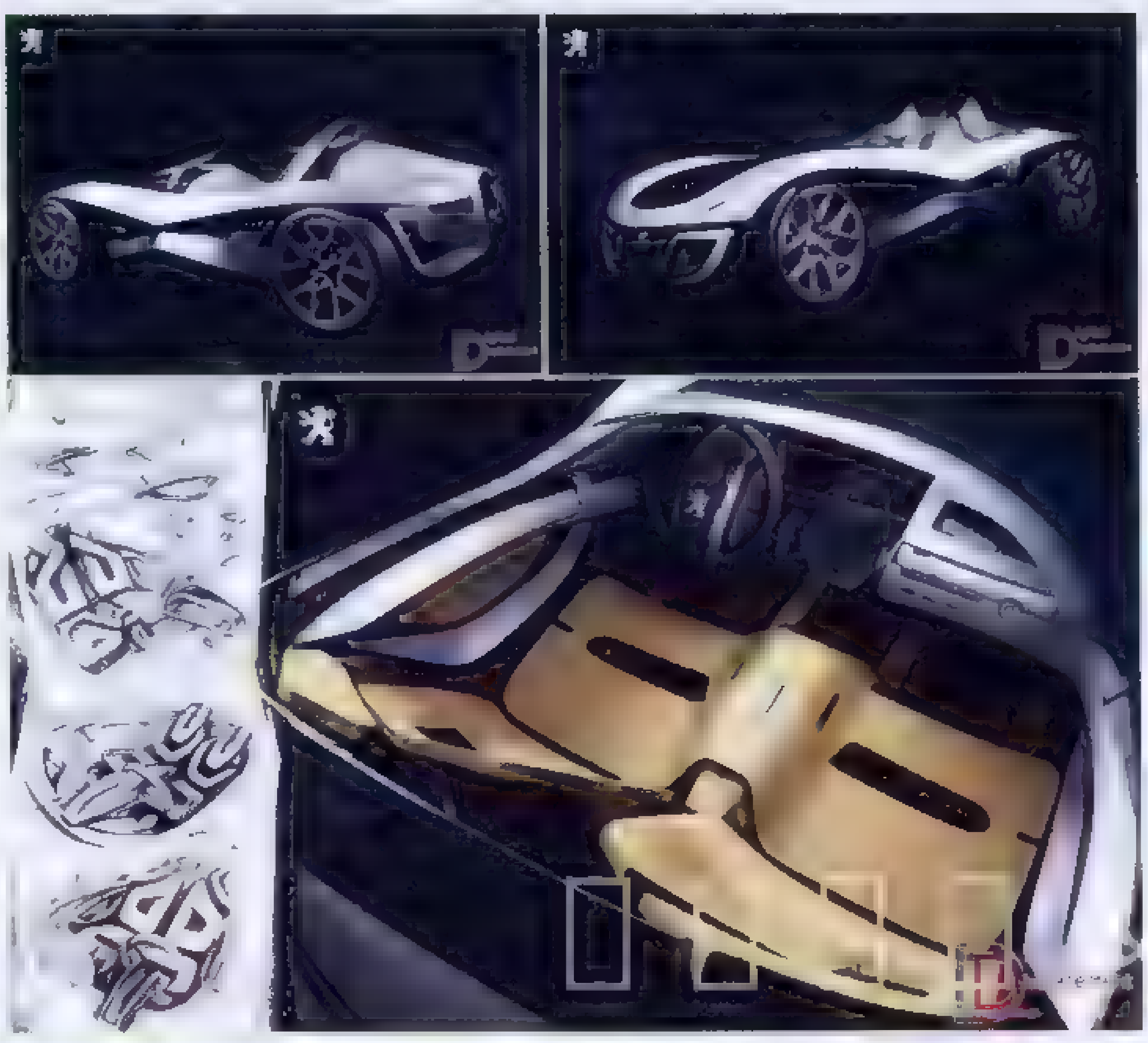
●目前有消息称首批65纳秒制程的X360用CPU和GPU已经运往国内的组装厂，这表明采用更先进技术、发热量更小的新版X360将最快在4月间出货，不知道这一批X360能否改善困扰玩家已久的"三红灯"问题。不过这批X360并没有玩家期待的HDMI接口以及传说中的内建HDDVD-ROM。

360拍案

标致概念车设计大赛结束
冠军作品入选《哥谭赛车计划4》

法国的标致(Peugeot)是世界汽车行业的佼佼者，与其他车厂类似的是，标致每年都会举办"标致概念车设计大赛(Peugeot Design Contest)"，鼓励全世界的汽车爱好者来发挥自己的想像力，设计充满未来气息的新款车辆。而2006年的设计大赛则吸引了微软的参与，冠军赛车将最终收录在即将在2007年发售的X360赛车大作《哥谭赛车计划4(Project Gotham Racing 4)》，因此备受喜爱赛车的玩家关注。

近日，2006年度设计大赛的最终结果终于揭晓，官方也公布了评选结果。这次获得冠军的是一部名为FLUX的概念车，从其苗条的身材和流线型的车身曲线上就不难体会作者的设计意图。据这位冠军获得者介绍，他设计这款概念车的主要考虑在于轻便、小巧，而且造价不高。另外，为了配合X360游戏《哥谭赛车计划4》的主题，车内的设计也引用了一些X360风格的元素。



声音

"当游戏画面好到一定程度的时候，就算这个游戏类型是你从来没有接触过的，你也愿意去尝试一下。"

——从来不玩FPS游戏的纱迦在看到《战争机器》的画面后，毅然决定拿起手柄"虐杀"一番。

"很多人都在问，很多人也都在网上讨论，这说明有很多人都在玩，可是为什么就没看见销量有任何上涨的迹象呢？"

——日本很多游戏店的老板也不太理解X360在日本受冷遇的现象。

"好比你和朋友正在吃饭，忽然餐厅外驶过一辆保时捷，无论如何你都会侧目去看一眼，甚至发出啧啧的声音。"

——某玩家谈到X360的成就系统时，如此形容到。而X360的成就系统从一个侧面激发了人类炫耀的本能，正在逐渐令玩家们着迷。

"今年在X360上不只有高达（指《机动战士高达 特洛伊行动》）和肖邦（指《信赖铃音 肖邦之梦》）。"

——NBGI的发言人在采访中谈到"公司2007年在X360上有那些游戏计划发售"时如此回答到，而根据IGN的可靠消息，NBGI今年有一款"重量级大作"会出现在X360上。

"你希望看到《潜龙谍影4》在X360上发售吗？如果《潜龙谍影4》有推出X360版，您会因此购买X360吗？"

——根据英国XBOX官方杂志(OXM)的消息，微软日前委托已经有8年合作经验的市调公司PENN，SCHOEN & BERLAND ASSOCIATES，针对玩家是否希望《潜龙谍影4》跨平台到X360上而进行调查，而于委托调查者是微软，而且目前时间点敏感，外界都把此举解读为微软已经准备针对《潜龙谍影4》跨平台到X360上开始动作了。

数字

326713 这是截至2007年2月25日为止，X360在日本地区的销量。微软在日本市场可以说是煞费苦心，但日本玩家就是不买账，相比之下，比X360晚卖一年的PS3尽管情况不如索尼预期，但也比前者的销量多出两倍多（67万6283台），更别提卖得更晚却卖得更多的Wii了（166万5245台）。

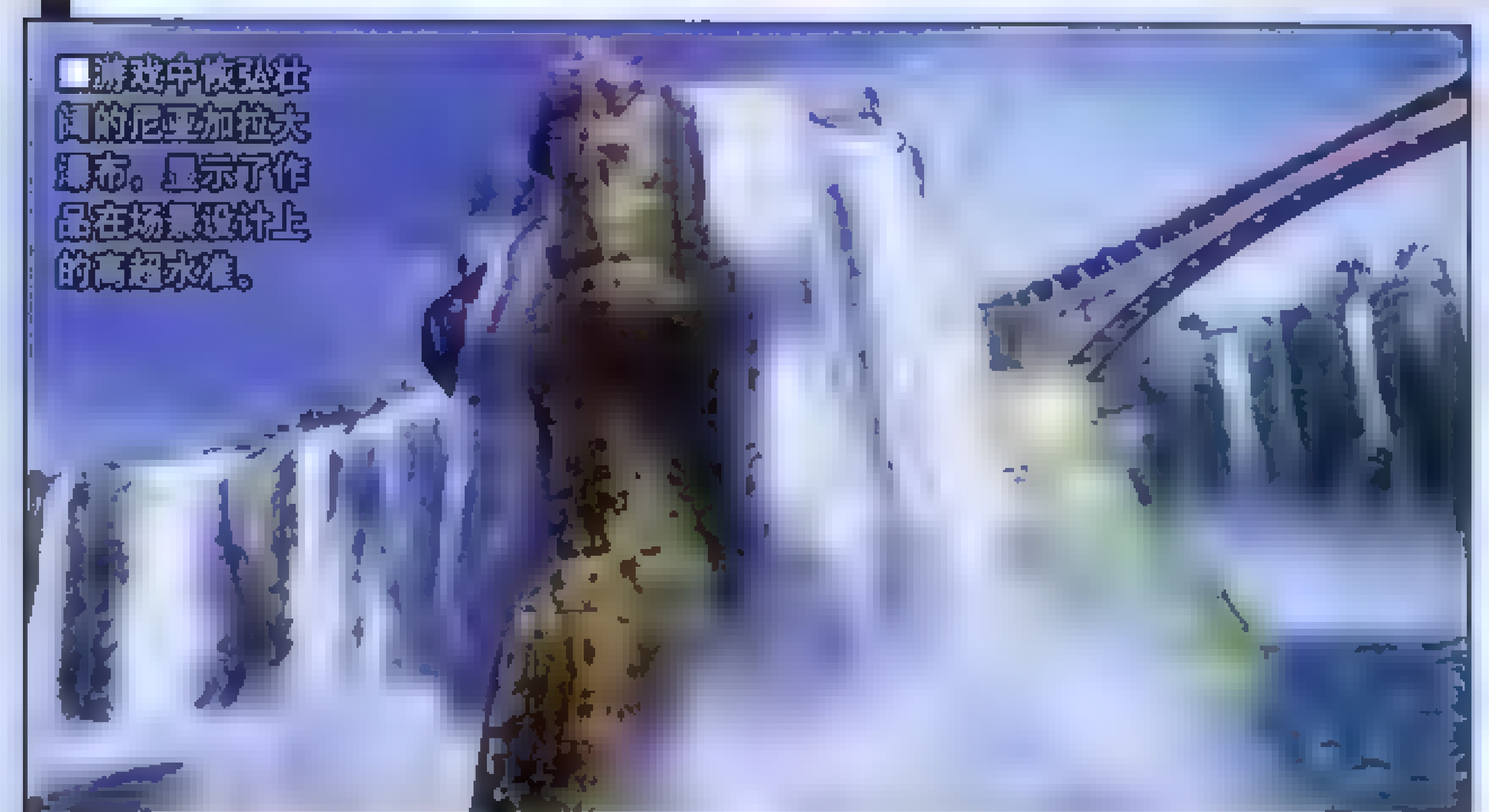
2007年2月8日，是广大"VF FAN"们的节日，因为在这天《VR战士5》(以下简称《VF5》)来了！对于我们这些无缘得见街机版《VF5》的国内玩家们来说，PS3版的降临，意味着经过漫长的等待之后，次世代的《VR战士》终于实实在在地出现在大家面前了！作为在3D格斗领域有着举足轻重地位的系列，《VR战士》历代作品一向以超高的综合素质而为玩家们所称道，系列最新作《VF5》也不例外。本作的画面和音乐等外在表现有目共睹，而通过系统的调整，对战时的操作性获得一定进化，同时手感方面的上佳表现也得以保证。另外，此次移植，借助次世代主机强悍的硬件性能，PS3版《VF5》成为第一款真正意义上"完全移植"的《VR战士》。下面，我们将从几个方面入手，将这款次世代3D格斗巨作的整体面貌展现给大家。

文 一刀 美编 一刀

VR战士5	SEGA	FTG
PS3 バーチャーファイター5		日版
2007年2月8日	1～2人	7800日元
对应专用格斗摇杆		推荐玩家年龄：12岁以上



音画表现 叹为观止 有关视听效果 VISUAL


■游戏中恢弘壮阔的瀑布加大瀑布，显示了作品在场景设计上的高超水准。


◀《VF5》的人物建模质量上乘，尤其表现在人体塑造和皮肤质感的处理上。


▶在实际对战中，动感十足的高素质游戏画面给玩家带来了空前的视觉冲击力。

在最先进的街机硬件平台上，营造出最尖端的视听效果，一直都是"《VR战士》"系列的重要制作原则。而此次的PS3版《VF5》，原汁原味地将街机版的魅力再现于家用机平台上。对战场景制作、角色造型设计和建模实际效果以及画面细节的处理等，都令人感到叹为观止。

可能大家对"《VF4》系列"大气的场景设计记忆犹新，《VF5》相对前作，场景更加庞大，气势更为恢弘。同时，利用先进的3D图形技术，高精度贴图和更为逼真的光源特效等大量出现在《VF5》的画面中，使玩家们真正感受到高清时代的来临。在第一眼看到《VF5》的画面时，你可能已经被其吸引——心旷神怡的大瀑布的磅礴壮美、教堂最高层的沧桑凝重、极地夜空的斑斓多姿等等，都在游戏中被展现得美不胜收。画面细节处理方面，大到整个对战场地中各类材质的质感表现，小到可以看清毛孔的皮肤贴图以及人物在积了水的地面上倒下时飞溅的水花，借助优秀的引擎，这一切都表现得几乎无可挑剔。记得云雾弥漫的山间习武场中，伴随着角色的拳来脚往，围绕在人物周围的雾气会根据动作的快慢和幅度而产生不同的吹散效果……应该不用再举什么例子了，套用一个大家熟悉的句式：《VF5》的诞生，标志着3D格斗游戏在画面上真正进入了次世代！

在音乐和音效等的表现上，《VF5》总得来说保证了一定的水准。多数背景音乐与场景氛围的搭配很协调，其中樱花飘飞的日式园林所配的那段音乐令人印象尤为深刻，明快的节奏结合日本传统音乐元素，在渲染了战斗气氛的同时与场景实现了完美融合。

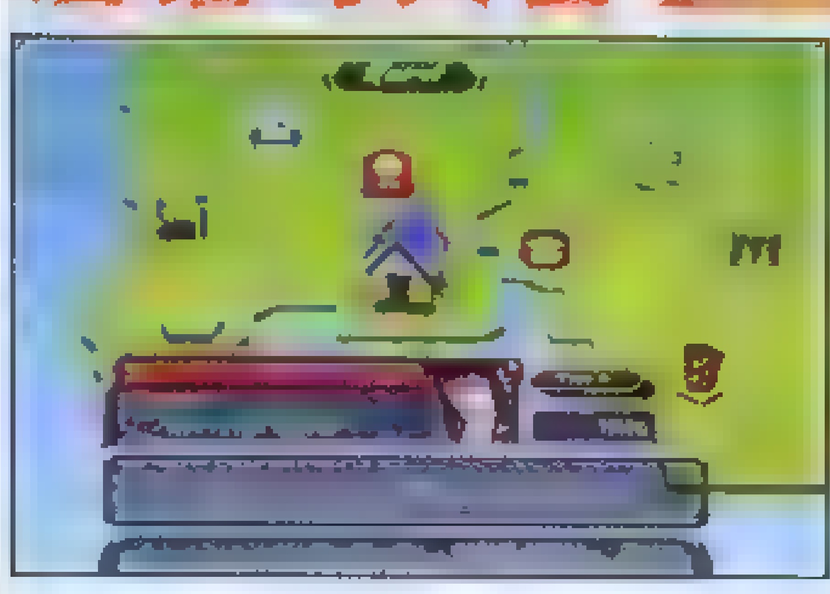
CHECK 实况解说醒目

相信有不少玩家关注过"斗剧"等格斗游戏比赛，可能大家对比赛对战中主持人那激情四溢的解说印象深刻，而在《VF5》中，开发者们竟然加入了现场实况解说！当玩家在对战时，实时解说极为有效地烘托了临场感，当解说员熟练地报出角色招术的名字时，那种感觉真的很棒，尤其是那句声嘶力竭的"KO——"响起时，更容易使玩家顿时进入热血沸腾的状态。

PS3版独有 QUEST模式

QUEST是PS3版《VF5》为单人游戏时专门准备的特色模式。简单来说，在该模式中，玩家所使用的角色需要在多个虚拟的街机厅中，与不同的CPU对手作战，在逐步提升段位的同时，获得金钱或道具，培养个性化角色。

店铺与大会 次世代的来道之旅在PS3上展开！



本作QUEST模式总共为玩家提供了8个对战场所，其中包括7家街机店铺与1所专门举行官方格斗大会的"EVENT SQUARE"。在前作《VF4EVO》QUEST模式中，玩家需要在当前店铺的大会中获得前三名，方可挑战新的店铺，而本作取消了这一设定，玩家在一开始便可根据自己的实力，在这7家CPU虚拟对手特征各异的店铺中自由挑战。

在进入了某家店铺后，玩家可以在3台对战机台(机台图标旁显示的是目前此机台虚拟对手的ID，所使用角色与段位)中任意选择1台来进行对战。

随着玩家对战场次的增加，会有各家店铺(不一定是玩家所在的当前店铺)举办的"店铺大会"或者官方格斗大会邀请玩家参加。与前作一样，大会采取淘汰赛的方式。在大会中取得名次，即可能获得道具或金钱奖励。

CHECK 大会特殊规则

值得注意的是，有些大会的比赛规则较特殊，如1局定胜负或9局5胜制(通常对战默认为5局3胜制)，每局比赛时间15秒(默认为45秒)，玩家在进行比赛时一定要格外留意这些变动，并采取针对性的战术，如在比赛时间15秒的情况下，可以通过积极进攻获得领先后，进行有效移动拖延时间的方式来获胜。

段位系统 以成为最强斗士为目标而不断挑战吧！



自从《VF4》开创性地在格斗游戏中首次引入了段位系统后，目前这一颇具竞技特色的评价系统成了许多3D格斗游戏中必不可少的元素。本作的段位系统沿袭了前作的基本规则。起始段位为"十级"，从十级升至一级后，如果继续在段位认定战中获胜，则升为"初段"。若能逐步升至"十段"，满足特定条件，会升段为"皆传"。而在皆传之上还有名人、斗神等等段位。

本作在段位系统上最明显的变化在于段位槽的引入，对战开始前和结束后，对战双方的段位槽会分别显示在屏幕的左下角和右下角，用于直观地描述玩家段位的变动状况。具体来说，满足特定条件的胜利会获得相应的升段点数，从而引起段位槽的增长，在段位认定战获胜后，段位槽满，则表示玩家的段位上升。


▲段位槽黄色部分表示本次对战玩家段位变动的状况。

CHECK 升降段特殊规则醒目

段位升降的规则需要格外注意的有以下几点：首先，战胜与自己段位差别越小的对手，得到的升段点数越多(如我方三段时，战胜四段对手，比战胜七段对手在升段方面的意义更大)其次，与同段对手连胜或连败，不[illegible]直接升段或降段。[illegible]升段为皆传[illegible]为皆传的对手或者对[illegible]段对手5连胜。

3DM-SMV

© SEGA

平面攻防脱离！有关系统调整 SYSTEM

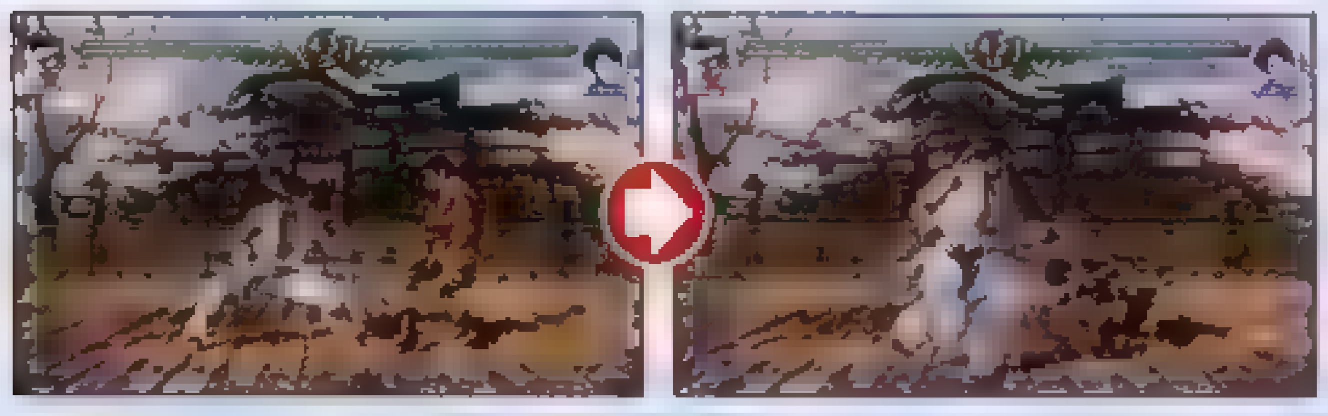
大家在初接触本作时，可能会觉得除了视听效果的提升外，《VF5》在操作性方面的实质进化并不明显，但随着对战体验的不断深入，我们会发现游戏确实贯彻了所谓"从平面攻防中脱离"的理念，对系统进行了一定的调整。这些调整主要表现在移动要素、侧向攻防要素和投技的变化方面，这里将分别加以简要介绍，希望对大家的练习有所帮助。



▲侧向移动和侧向攻防要素的强化，使玩家需要考虑的因素更多，给对战带来了不少新鲜感。

移动要素强化

移动方面最直观的变化可能在于很多角色迅速八方向移动的实现，同时，几乎所有角色都加入了可以实现侧向移动的特殊技巧。这些变化使角色的移动方式得以增多，摆脱了前作中玩家只能依赖蹲进和蹲退进行快速移动的局面。在强调了侧向要素的同时，也使得角色的综合性能产生变化。下面我们将着重讨论移动要素中变化最大的侧移系统的变动。



◀在伏虎(←↘P+K)中输入↓，结城迅速移动到对手的侧面。

OFFENSIVE MOVE 进攻侧移醒目！

侧移系统在本作中变化非常显著。具体来说，前作中的侧移(↑或↓后摇杆回中)在本作中被称为防守侧移(DEFENSIVE MOVE，以下简称DM)，而与DM系统相对的，本作加入了进攻侧移(OFFENSIVE MOVE，以下简称OM)的概念，即在防守侧移中输入P+K+G(原来的闪避攻击改为防守侧移中P+K)。其效果是我方角色迅速移动到对手的侧面，移动幅度相当可观(理论上，如果玩家的移动方向和时机把握准确，运用OM甚至可以闪避一些全回旋技)。不过，进攻侧移没有防守侧移成功情况下的无敌时间，因此，在使用的时候要慎重。通常原则是在我方有利时，可使用OM，而在我方不利情况下，使用DM。

进攻侧移动作图示

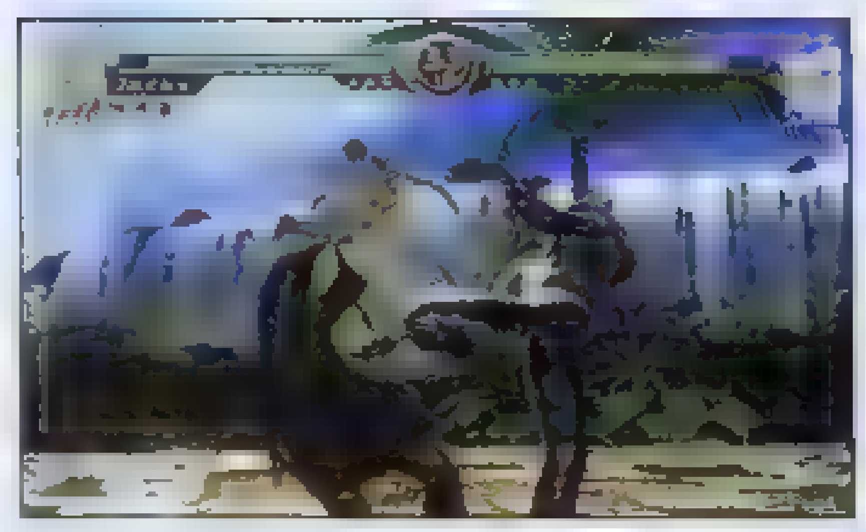


▲进攻侧移完成后，双方可能进入侧向攻防状态。

侧向攻防强化

侧向攻防强化，是《VF5》在系统上的重要进化。在本作中，特定打击技及投技命中、部分投技拆解后或者通过OM及DM的使用，对战双方会进入侧向攻防的状态。

在此状态中，进攻方可以使用通常状态下一样的进攻手段，但侧面命中后，对手有可能会出现与通常状态下不同的摇晃甚至倒地等特殊状态。尤其在侧面COUNTER命中时，击中瞬间会发出蓝光，此时进攻方会继续保持有利状态。另外，本作很多角色都加入了在侧面击中对手后，使对手倒地或进入其他特殊状态的技巧，要积极利用这些招式，给对手造成重创。在被对手打中侧面后，通常状态下的一些防御行动都很难奏效，此时如果慌乱应对的话，很容易被对手COUNTER命中，甚至倒地。因此要十分注意。



▲JACKY的One-Inch Blow～Switch Back Blow Combo(↘P+G↓)，命中后进入侧面攻防状态。

还有，通常情况下无法成立的连续技，在侧面攻防中可能成立，因此我们应当积极地探索此类连续技。相信通过努力，在能够更好地利用侧向攻防把握战机的同时，我们对自己所使用角色的认识，也会迅速提高。



◀铁山靠侧面命中后会形成特殊受创状态，可接白虎双掌打，这在通常状况下是无法实现的。

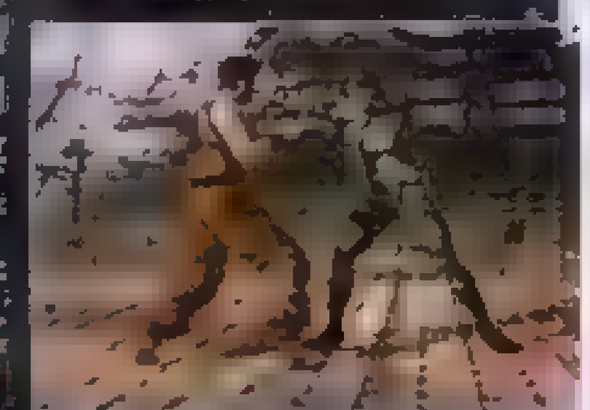
投技特性调整

本作系统在投技方面的变化，简而言之可概括为：一次输入，两次判定。

第一次的判定在输入时立即发生，此时若投技命中，则称为"0帧投"。不过由于投技无效时间(特殊投技造成的崩坏状态、成功拆投后、DM成功后等等很多情况下出现)的存在，使0帧投的判定受到影响。0帧投判定失败后，第二次判定随即出现(二者间隔12帧，即1/5秒)，相比前作《VF4FT》的投技，本次判定的出现稍慢，但此时，如果满足一定的条件，会出现投技与对手打击技相互抵消的特殊状况，即相杀。

CHECK 投技与打击技相杀

投技与打击技相杀概念的引入，理论上使投技在特定状况下可以作为特殊的防御手段，但由于相杀的成立条件比较特殊，在初步接触本作时，相杀的出现，往往给玩家造成投技使用被限制的感觉。因此，我们需要对该系统进行重点研究，并在对战中对其加以掌握。



另外，投技拆解方面，前作的设定为拆投后被拆方不利，而本作中调整为双方势均力敌，不过拆投后可能出现侧面攻防状态，需要引起注意。

打造个性角色 MY QUEST! MY STYLE!

也是从《VF4》开始，为自己所使用角色的造型进行个性化改造，在对战中秀出自己的独特风格，已经成了3D格斗游戏给玩家带来无穷乐趣的重要元素之一。而本作为玩家提供了多达4种的基本造型(其中A、B两种造型为默认造型，而C造型需要在玩家升为初段时得到，D造型在收集齐第1套7颗幻球时入手)，玩家可以在这些基本造型的基础上对角色的发型、面部、服装以及饰品等进行改造。改造所需要的各种道具通常有以下两种获得途径。



◀▲这是笔者在雷飞的C造型和D造型基础上专门改造出来的电仙流版和草冠版。

争夺战获胜直接得到

玩家在不断的对战过程中，会随机出现争夺战。争夺战出现时，屏幕会出现主体为"争夺战"字样的logo，而围绕在其周围的金属龙虎浮雕图案会通过颜色的不同来表示宝箱内道具的珍贵程度：通常为银色，其他颜色如金黄色等出现时，说明道具的珍贵程度就高，此时玩家应该尽力获胜。



在道具商店中购买



和前作类似，《VF5》的QUEST模式中也存在金钱的概念。只要玩家有足够的钱，大多数道具都可以在道具商店中买到。游戏中获得金钱的方法主要有参加各类大会中取得名次或者争夺战获胜取得。此外，与敌在对战中失败，也可获得金钱补偿。

CHECK 幻球盘系统

争夺战获胜后，玩家可能随机得到金色幻球，当收集7颗后，便可通过幻球盘召唤出神龙(不一样)，并得到稀有的珍贵道具。此后若想继续收集幻球，则需在道具商店购买新的幻球盘，PS3版[illegible]进行8轮幻球收集。



白璧微瑕 PS3版的美中不足

尽管在视听效果、系统及手感等方面，PS3版都还原了街机版的原貌，但作为一款次世代家用主机上的《VR战士》，游戏还存在一些有待改进的地方。

最明显的问题莫过于游戏的读盘时间——根据笔者实际测试，即使在进行硬盘安装后，LOADING画面的持续时间也在10秒钟左右。当然，高素质的对战画面的确需要大量数据读取，读盘时间稍长可以理解，但这无疑影响了玩家游戏时的投入度。

另外，相对前作《VF4EVO》的"史上最强练习模式"，本作的DOJO模式仅仅保留了基本技的指令练习和自由练习模式，而前作中大受好评的课题训练部分却没有保留，这实在让人感到匪夷所思。而本次的QUEST模式，[illegible]了前作中丰富多彩的店铺趣味任务，使该模式变得有些枯燥。

以上这些都表明，本次的《VF5》移植版[illegible]之前《VF4EVO》[illegible]移植，或许我们现在就应开始期待《VF5》强化版的来临了。

3DM-SMV

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。

另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(http://www.[illegible]up.cn/book/)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折[illegible]会购买[illegible]书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：[illegible]op33788[illegible]obao.com

掌机王SP 59辑

怪物猎人携带版2nd

超级机器人大战W、光辉圣约、瑞奇与叮当5、宿命传说2等近期大作攻略

专题企划｜2006掌机游戏热作[illegible]

3月10日 全国上市

幸运大抽奖，PSP、NDSL、烧录卡等丰富奖品等你来拿



游戏人 第二十二辑

GAMER

新春文化祭 相约花开时节

索尼革命家战略篇
次世代大作开发秘闻
2006日本街机大赏
2006欧美动画长片盘点
铁翼雄鹰
天外飞仙
决斗文化
小说二人秀……

3月17日 全国上市



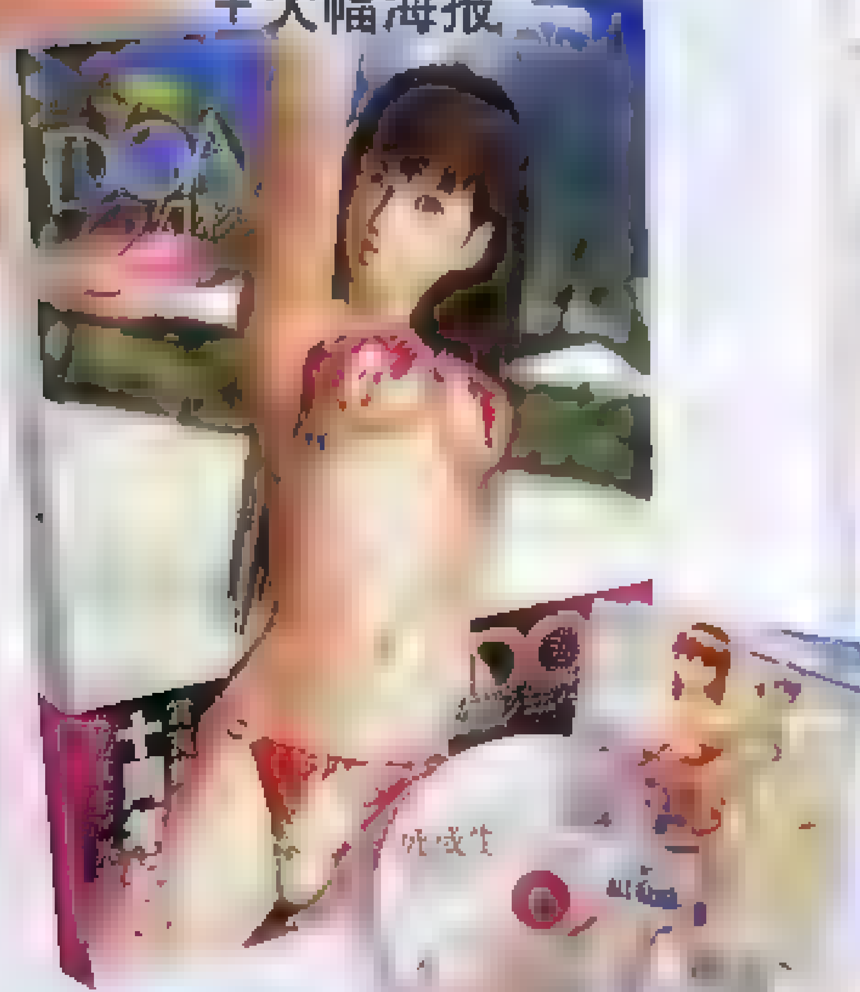


音乐关注：热播动画歌曲大特辑
赠品关注：经典赠品+经典作品

DOA幻彩绘本2 约

已上市／各地报刊亭销售中

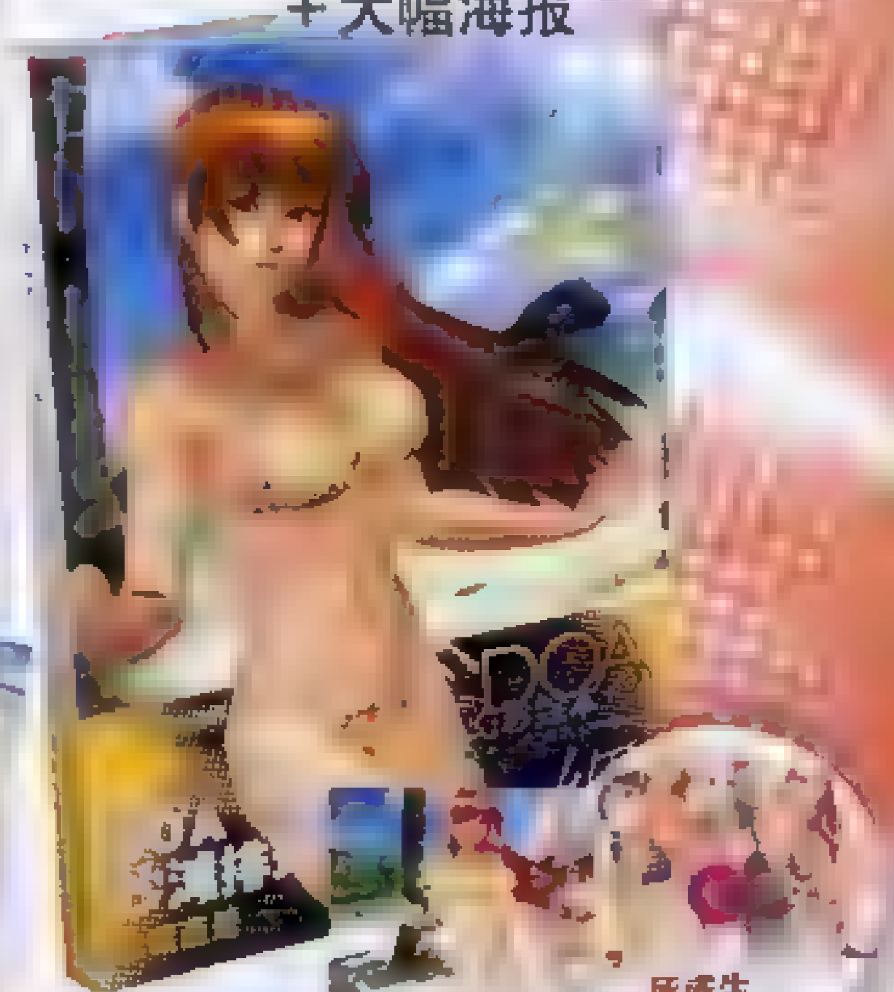
128页大16开精装特辑
＋系列精选CD
＋大幅海报



“《死或生》系列”十周年纪念写真集
精心挑选全系列唯美画卷
数十张全新写真初次公开

DOA幻彩绘本2 媚

128页大16开精装特辑
＋《DOA沙滩排球2》OST
＋大幅海报



《DOA沙滩排球2》珍藏画册
308件性感泳装完全欣赏
张张精美，永久典藏

LEVELUP 游戏城寨 Level.24

本期赠送“城寨风彩”电子彩票 第006期



无双 大蛇、铁拳6、信赖铃音 肖邦之梦等新作速报；特稿：相聚离开，都有时候——戏说游戏界一幕幕悲欢离合；掌机研究室专题 Vol.17：SLOT-1烧录卡好帮手——EZ三合一直感评测；Web Show专题：小呀么小熊猫，烧呀么烧灶香；城寨小百科：拳中霸王，震撼华山——浅探八极拳；动漫游妙文：大家一起来越狱；levleup 音乐台：音乐小特辑——已不存在的近未来；

已上市／各地报刊亭销售中

>>>Level 25 3月16日见，“城寨风彩”继续送！

声王子 动画基地增刊



已上市／各地报刊亭销售中

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

当各位读者看到这篇文章的时候，想必都已经度过了一个愉快的春节了吧，热衷于RPG游戏的晴天也在这段难得的假期里除了和家人及朋友的聚会之外，在多个主机平台上体验到了为数不少的特色作品，策略性十足的《灵魂摇篮 世界吞噬者》，解谜要素满点的《莱顿教授和不可思议的小镇》，庞大故事背景的《超杰交融》就是让自己印象深刻的几款游戏之一。

针对各种类型的游戏而言，不知道大家在听到"到底是什么吸引了你？"这个问题时都会作出怎样的反应呢？仔细地用"专业"的语言来阐述游戏的迷人之处，虽然未必能让别人明白其中的奥妙，但是传达心中的那份喜悦就足以让自己得到最大的满足，抑或只用短短的一句"只要自己喜欢就好"草草收场，因为有些东西只有自己亲身经历才能体会到其中的乐趣。接下来为大家列出的三个小插曲只是晴天自己对于RPG游戏比较关心的几个方面之一，当然它们在每个玩家心目中的重要性就要用大家各自的标准去衡量了。

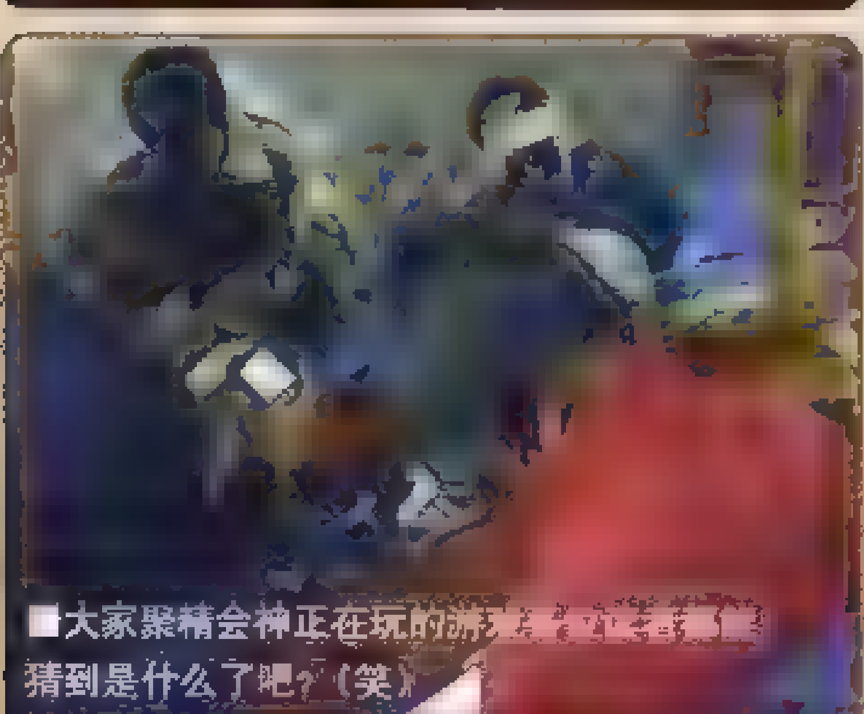
最近发表 LATEST TOPICS

忘年妒
胜负师发表于2007.1B(总第168期)

游戏，我该拿怎样的方式来感受你
十六夜发表于2007.2A(总第169期)

给希望进入3D动画行业的读者的一些建议
ACE飞行员发表于2007.2B(总第170期)

恐怖情结 你喜欢未知吗？
玛娜发表于2007.3AB(总第171—172期)



■大家聚精会神正在玩的游戏……猜到是什么了吧？（笑）

游戏三宗"最"是什么吸引了你？

晴天发表于
2007.4A(总第173期)

画面够震撼吗？

游戏平台的转换最直观的改变就是画面精美程度的不断提升，各个游戏厂商也抓住了"追求美的事物"这个人类的天性，开始在这方面寻求着突破。即使一款拥有丰富内涵的作品，如果缺乏吸引人的画面，那么在很大程度就会让人对它的实际表现大打折扣，而随之而来的"传播效应"则很有可能让它淹没在数量庞大的游戏大军中。

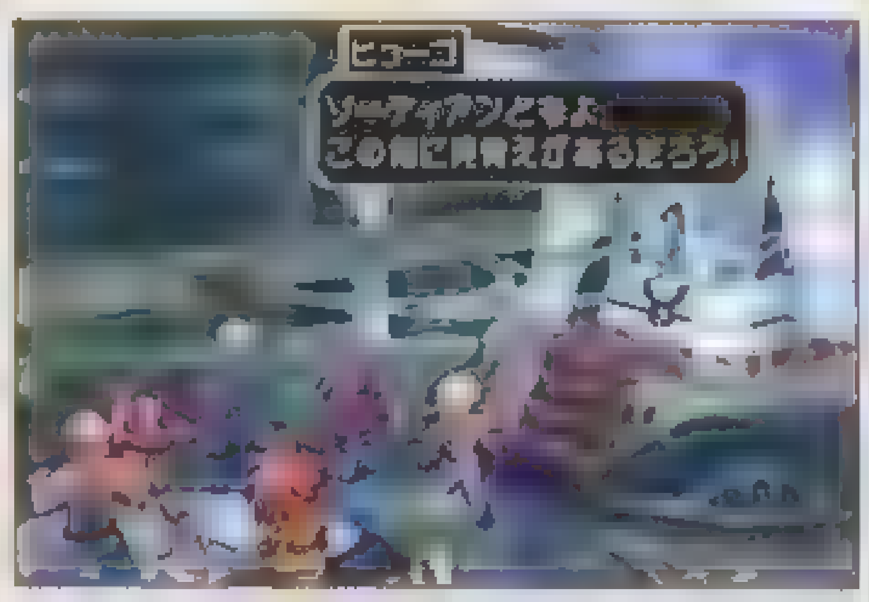
"用精美的画面来让玩家产生尝试的欲望"已经是目前绝大多数游戏制作时的出发点，甚至连人物造型也开始左右着一款游戏的受欢迎程度，因为任何一个玩家都不愿意在游戏中扮演一个"长相对不起观众"的角色。而仅仅就RPG游戏而言，《最终幻想》系列"画面的震撼程度从其在世界范围内的影响就可见一斑，能让崇尚刺激与爽快的欧美玩家也愿意静下心来用一个个指令去完成一次从未经历过的冒险，并不是任何一款游戏都能轻松办到的。

晴天心目中游戏的画面其实只是任何一款游戏中都存在着的一个延续性事物，它实际的作用只会因为不同人的审美观而发生变化，正如一款游戏如果第一时间就吸引住了你的眼球，那么你就会有足够的信心将这个漫长的旅程坚持走下去。



▲游戏的预告片绝对能起到先声夺人的效果，期待总是伴随着视觉冲击而来。

剧情够感人吗？



▲如果玩家只注重故事的结局往往会失去很多本应去发掘的东西，游戏中的小插曲所蕴涵的道理有时也让人受用无穷，"《传说》系列"应该算是比较有代表性的作品吧。

每款游戏的剧情都像是上帝给大家开的一个小玩笑，虽然这个命运的结局早已经注定，但只要玩家在到达终点后能够有所感悟并产生共鸣，那么这次冒险就是有意义的。和充斥着英雄主义的美式游戏比起来，日式游戏的情节显然要多元化许多，即使是"英雄拯救世界"这样老套的桥段也能在剧本编写者的描述下表现出另一种独特的魅力。这正如很多玩家比较推崇"文字类游戏"一样，用活动的画面来细细品味一个波澜壮阔的故事，远远比拿起手中厚厚的小说，逐字逐句地去阅读要有趣许多。

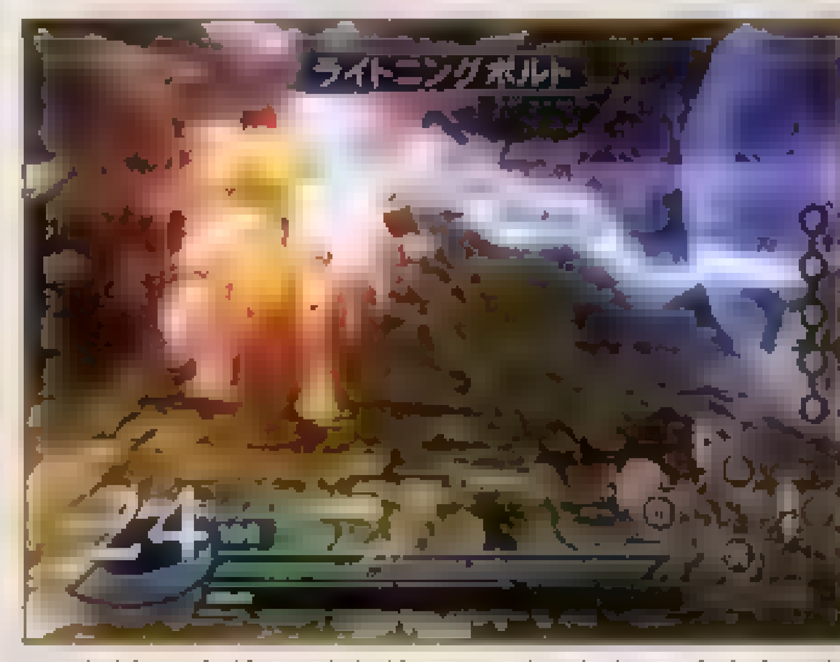
大多数玩家对日文RPG游戏感到苦手的主要原因还是语言上的障碍，如果只通过简单的尝试弄懂了游戏的玩法，但却不知道自己在经历怎样的故事，这绝对是此类游戏的大忌，所以晴天也尝试着用剧情攻略的形式来诠释这类游戏，根据需要突出剧情中的亮点，不但能让相对枯燥的攻关技巧更加具有可读性，将整个故事传达给每位读者也考验着自己的写作功底。

系统够巧妙吗？

如果将游戏的画面以及剧情的好坏比喻为一款游戏的开始与结果的话，那么真正关系到游戏实质内容的系统则是一款游戏的过程，而玩家所需要做的则是利用各种规则让自己的表现更加出色。

"战斗"、"解谜"作为RPG游戏不可或缺的要素，能否在固有的模式上创造出独具特色的内容也是很多玩家选择游戏的标准之一，因为它们正是游戏性最直接的体现，如果游戏的过程没有一丝新意，只是在简单地重复或延续着某某经典设定，这样不但没有办法讨好新老玩家，搞不好还会留下一个"抄袭"的恶名。并且游戏时间也在很大程度上决定着一款作品系统设计上的成败，如果你选择了一款游戏其实就不会再去计较自己花了多少时间在上面，因此如何用足够多的亮点来吸引你不断地挑战正是某些游戏系列或原创作品中制作人所不断追求的目标。

在晴天印象中给自己留下最深刻印象的无疑是《女神侧身像》这款几乎颠覆传统RPG游戏方式的作品，抛开其悲壮的故事情节不论，仅仅是用四个按键来操纵同伴进行攻击，甚至玩家还可以根据不同角色间的招式差异来组合出对敌人造成最大伤害的攻击顺序的另类设定在目前很多游戏中都是无法体会到的。



▲《女神侧身像2 希尔梅丽娅》仍然在系统上做到了几乎完美的境界，甚至连一些酷爱动作游戏的玩家也被其中这种独具匠心的游戏系统所深深吸引。

遗失的美好

回头翻看这篇随笔，晴天竟然发现自己还漏掉了游戏音乐这个烘托游戏气氛的重要元素，虽然它和游戏的画面一样都作为一种延续性的事物而存在，但它更大的作用则是调动玩家的情绪，甚至我们还能将它从游戏中脱离出来，用自己的心灵来感受那份特有的感染力。

虽然每个玩家并不是都接触过所有类型的游戏，但是却都希望体验到全新的游戏感受，错过一款游戏并不要紧，重要的是自己能否发现一款让自己感到惊艳的游戏，这对于在有限时间内只能选择几款游戏来品味的晴天来说，更是深有感触。今年次世代大战也会逐渐进入白热化阶段，即使各位玩家不能亲身体验到它们的魅力，仍然可以通过各种其他途径来感受那种不曾体验过的激情与碰撞。其实喜欢一个游戏就是这么简单，而选择游戏其实也是一种"量力而行"的事情，别人的评价终归只是用不同的标准所得出的结论，而自己需要的则是否拥有去尝试它的勇气和坚持下去的毅力。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：游戏三宗"最"
【2007-2-24 10：10：10|By：妙迦】
好的画面能够让你有玩的欲望，
好的系统能够延长你的游戏时间，
好的剧情能够让你在若干年后依然怀念。

RE：游戏三宗"最"
【2007-2-24 11：11：11|By：胜负师】
玩游戏讲究的是精神转移法，画面不行的就看看[illegible]不行的就玩玩系统，系统都不行的[illegible]上一级品[illegible]《[illegible]之王》

3DM-SM

www.plumbook.com

新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为2007年3月5日～2007年4月26日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年03月03日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	774.53元人民币
100日元	6.58元人民币
100欧元	1020.06元人民币
100港币	99.15元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

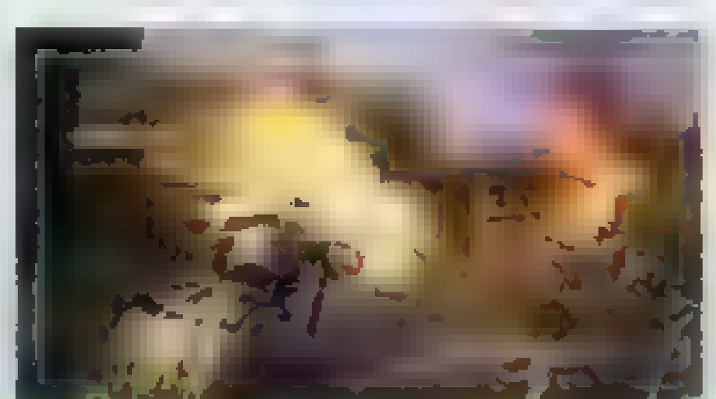
3月的《战神 II》是一款任何一个拥有PS2主机的玩家都不可错过的超级大作，从之前公布的游戏影象以及试玩Demo可以看出本作的素质全面超越前作。另外，PS2也将于本月推出《银河游侠导演剪辑版》、《无双大蛇》以及《横行霸道：罪都故事》，看来3月是大家把尘封以久的PS2主机从箱子里搬出的时候了。NDS在本月也有几款不错的作品，除了《圣剑》与《迷失蔚蓝 2》外，《哆啦A梦 大雄的新魔界大冒险DS》也是一款值得一试的游戏。

幽灵行动：尖峰战士 2 03.06

推荐度 A | X360 ACT | Ubisoft | 59.99美元 | 无对应周边 | 13岁以上玩家对应

作为在《战争机器》之前为X360游戏奠定了参考标准的《GRAW》，其续作必须要有着全面的进步才能保持系列的声誉。从目前公布的资料和试玩版来看，本作在原本就令人惊艳的画面上又进步了不少，无论是人物还是场景的细节化处理更加用心，战场的整体气氛营造也因此更加丰富。游戏依然采用了反恐题材，将时间设定在近未来的2014年，玩家作为幽灵小队继续在墨西哥执行反恐任务。游戏增加了新的作战工具以及新的医疗兵种，并且本次敌人的AI也会大幅提高，令游戏充满挑战。





圣剑传说 玛娜英雄 03.08

推荐度 B | NDS RTS | Square Enix | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应

系列第一款采用即时战略方式进行的RPG——面对着这样的介绍，除了好奇之外带给我们更多的也许是一份疑惑。本作讲述了SFC上的《圣剑传说3》18年前的故事，作为系列的传统，精灵们也将会在本作中登场，而且由于使用了NDS触摸屏操作，原来无法实施的PC式操作方式终于可以得到实现，因此本作也非常接近PC的RTS游戏。玩家将要通过建造设施、采集资源、召唤怪物等来进行游戏，对于系列FANS来说定然不能错过，但是不向只喜欢传统RPG的玩家推荐。





PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年3月			
6日	纽约街头教父 偶像	Def Jam: Icon	EA	ACT	59 99美元
8日	NBA街头篮球 主场	NBA Street Homecourt	EA	SPG	59 99美元
8日	VR网球 3	ハワースマ ュ 3	SEGA	SPG	6980日元
13日	美国职棒大联盟 2K7	Major League Baseball 2K7	2K Sports	SPG	59 99美元
13日	灵异恐惧	F E A R	Vivendi Games	FPS	59 99美元
20日	上古卷轴IV：湮没	The Elder Scro ls IV. Oblivion	2K Games	RPG	59 99美元
20日	教父 唐版	The Godfather: Don's Edition	EA	ACT	59 99美元
20日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59 99美元
22日	混沌迷雾	ミスト オブ カオス	Idea Factory	SLG	6800日元
27日	分裂细胞 双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59 99美元
29日	赛马大亨 7	ウィニングポスト7 マキシマム 2007	Koei	SLG	7200日元
未定	剑刃风暴 百年战争	ブレイドストーム－百年战争－	Koei	SLG	日版未定
		2007年4月			
16日	美国职业棒球大联盟 07	MLB 07 The Show	SCEA	SPG	59 99美元
		2007年			
春	龙穴	Lair	SCEA	ACT	美版未定
春	海岸午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	日版未定
春	怪物王国 未知领域	Monster Kingdom Unknown Realms	SCEJ	A・RPG	日版未定
春	忍者龙剑传 Σ	Ninja Ga den Σ	Tecmo	ACT	日版未定
春	天堂之剑	Heavenly Sword	SCEJ	ACT	日版未定

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年3月			
5日	美国职棒大联盟 2K7	Major League Baseball 2K7	2K Sports	SPG	29 99美元
6日	横行霸道：罪都故事	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	ACT	19 99美元
6日	火爆狂飙 统治者	Burnout Dominator	EA	RAC	39 99美元
8日	雨格子公馆	雨格子の館	日本一Software	AVG	6800日元
13日	战神 II	God of War II	SCEA	ACT	49 99美元
14日	蠢才秀：游戏版	Jackass the Game	Red Mile Entertainment	ACT	29 99美元
15日	棉球方块历险记	スポンジ・ボブ	THQ	ACT	5800日元
15日	史上最强弟子兼一 激斗！ 诸神黄昏八拳豪	史上最強の弟子ケンイチ 激斗！ ラグナレク八拳豪	Capcom	FTG	6800日元
20日	欧洲冠军联赛 2006－2007	UEFA Champions League 2006–2007	EA	SPG	39 99美元
20日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39 99美元
21日	无双大蛇	无双 OROCHI	Koei	ACT	6800日元
21日	三国志11 威力加强版	三国志11 with パワーアップキット	Koei	SLG	9800日元
21日	噗哟噗哟！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800日元
21日	银河游侠 导演剪辑版	ローグギャラクシーディレクターズカット	SCEJ	RPG	3980日元
22日	蔷薇少女 祷告庭院	ローゼンメイデン ゲベートガルテン	Taito	FTG	6800日元
26日	合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39 99美元
26日	荣誉勋章：先遣部队	Medal of Honor: Vanguard	EA	FPS	39,99美元
27日	拜访罗宾逊一家	Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A・AVG	29 99美元
29日	人面鱼2 北京原人育成工具	シーマン2 北京原人育成キット	SEGA	SLG	5800日元
29日	王国之心II 最终混合版＋	キングダムハーツII ファイナルミックス＋	Square Enix	A・RPG	7980日元
29日	北斗神拳～审判苍双星 拳豪列传～	北斗の拳～審判の蒼双星 拳豪列伝～	SEGA	FTG	6800日元
29日	新牧场物语：完美无瑕人生	新牧场物语：ヒュアイノセントライフ	MMV	SLG	6800日元
		2007年4月			
1日	热导追踪	Heatseeker	Codemasters	SLG	29 99美元
1日	职棒魂 4	プロ野球スピリッツ 4	Konami	SPG	6980日元
5日	火影忍者 疾风传 终极觉醒	NARUTO－ナルト－疾风传 ナルティメットアクセル	NBG	ACT	6800日元
5日	热血职业棒球场 2007	プロ野球 熱スタ 2007	NBGI	SPG	6800日元
12日	格林魔书	グリムグリモア	日本一Software	SLG	6800日元
17日	雷电 III	Raiden III	XS Games	STG	19 99美元
19日	女神异闻录 3 FES	ペルソナ 3 フェス	Atlus	RPG	7800日元
19日	格斗之王 Nests篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore	FTG	4800日元
26日	艾尔梵迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	Spike	S・RPG	6800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年3月			
5日	美国职棒大联盟 2K7	Major League Baseball 2K7	2K Sports	SPG	29.99美元
6日	火爆狂飙 统治者	Burnout Dominator	EA	RAC	39 99美元
13日	使命召唤：通往胜利之路	Call of Duty: Roads to Victory	Activision	FPS	39 99美元
20日	龙珠Z 真武道会2	Dragon Ball Z: Shin Budokai – Another Road	Atari	FTG	39.99美元
20日	波斯王子：宿敌之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	39.99美元
20日	幽灵行动 尖峰战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	FPS	39.99美元
20日	欧洲冠军联赛 2006－2007	UEFA Champions League 2006–2007	EA	SPG	39.99美元
20日	VR网球3	Virtua Tennis 3	SEGA	SPG	29.99美元
21日	噗哟噗哟！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800日元
21日	瑞奇与叮当5 激突！ 哥迪卡银河的超级军团	ラチェット&クランク5 激突！ ドデカ银河のミリミリ军团	SCEJ	ACT	4980日元
21日	炸弹人乐园 便携版	ボンバーマンド ポータブル	Hudson	ACT	4800日元
29日	三国志 VII	三国志 VII	Koei	SLG	4800日元
		2007年4月			
5日	实况棒球携带版 2	实况パワフルプロ野球ポータブル 2	Konami	SPG	4980日元
5日	机动战士高达Seed 联合VS札夫特携带版	机动战士ガンダムSeed 联合VSZ.A.F.T.ポータブル	NBGI	ACT	4800日元
16日	上古卷轴之旅：湮灭	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games	RPG	49.99美元
17日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	39 99美元
19日	最终幻想	ファイナルファンタジー	Square Enix	RPG	3800日元
24日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39 99美元
25日	Cube	Cube	D3	PUZ	19 99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年3月					
5日	美国职棒大联盟 2K7	Major League Baseball 2K7	2K Sports	SPG	59.99美元
6日	纽约街头教父：偶像	Def Jam：Icon	EA	ACT	59.99美元
6日	幽灵行动 尖峰战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	FPS	59.99美元
20日	VR网球3	Virtua Tennis 3	SEGA	SPG	49.99美元
22日	装甲核心 4	アーマード・コア 4	From Software	ACT	7800日元
27日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	49.99美元
27日	拜访罗宾逊一家	Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games	A・AVG	49.99美元
29日	绝对炙热 无限	アブソリュート ブレイジング インフィニティ	Idea Factory	S・RPG	6800日元
29日	炽天使2：二战绝密行动	Blazing Angels 2：Secret Missions of WWII	Ubisoft	SLG	49.99美元
2007年4月					
3日	吉他英雄 II	Guitar Hero II	RedOctane	MUG	89.99美元
未定	极度黑暗	The Darkness	2K Games	FPS	未定
2007年					
春	剑刃风暴 百年战争	ブレイドストーム－百年战争－	Koei	SLG	日版未定

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年3月					
5日	马里奥聚会 8	Mario Party 8	Nintendo	ETC	49.99美元
8日	炸弹人乐园 Wii	ボンバーマンランド Wii	Hudson	ACT	5800日元
8日	光速蒙面侠 21 赛场上的最强战士门	アイシールド 21 フイールド最强の战士たち	Nintendo	SPG	5800日元
13日	泰格・伍兹 PGA 职业巡回赛 07	Tiger Woods PGA Tour 07	EA Sports	SPG	49.99美元
15日	G1骑师 Wii	ジーワン ジョッキー Wii	Koei	RAC	5800日元
15日	棉球方块历险记	スポンジ・ボブ	THQ	ACT	5800日元
15日	索尼克与秘密指环	ソニックと秘密のリング	SEGA	ACT	6980日元
20日	波斯王子：宿敌之剑	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	ACT	59.99美元
20日	教父 黑手党版	The Godfather：Blackhand Edition	EA	SPG	49.99美元
21日	三国志 11 威力加强版	三国志 11 with パワーアップキット	Koei	SLG	9800日元
22日	汽车总动员	カーズ	THQ	RAC	5800日元
26日	荣誉勋章 先遣部队	Medal of Honor：Vanguard	EA	FPS	49.99美元
29日	目标！！钓鱼大师	めざせ！！钓りマスター	Hudson	SLG	4800日元
2007年4月					
9日	超级纸片马里奥	Super Paper Mario	Nintendo	ACT	49.99美元
17日	乐高生化战士	Bionicle Heroes	Eidos	ACT	29.99美元
17日	龙的传人	Legend of the Dragon	The Game Factory	FTG	美版未定
23日	真人快打：末日帝国	Mortal Kombat：Armageddon	Midway	FTG	美版未定
2007年					
春	使命召唤3	コール・オブ・デューティ3	Activision	FPS	日版未定
春	滑板高手（暂定）	ダウンヒルジャム（暂定）	Activision	SPG	日版未定
春	第一神拳 革命	はじめの一步 レボリューション	AQ Interactive	ACT	日版未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年3月					
6日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ETC	29.99美元
8日	耀西之岛DS	ヨッシーアイランドDS	Nintendo	ACT	4800日元
8日	大人力检定	大人力检定	Konami	ETC	3800日元
8日	圣剑传说 玛娜英雄	圣剑传说 Heroes of Mana	Square Enix	RTS	4800日元
8日	哆啦A梦 大雄的新魔界大冒险DS	ドラえもん のび太の新魔界大冒険DS	SEGA	TAB	4800日元
8日	龙樱 DS	ドラゴン樱DS	EA	ETC	4980日元
15日	主题公园 DS	テーマパーク DS	EA	SLG	4980日元
15日	乐高生化英雄	バイオニクル ヒーローズ	EA	ACT	4980日元
15日	迷失蔚蓝2	サバイバルキッズ –Lost in Blue2–	Konami	AVG	4980日元
15日	心跳回忆 Girl's Side 1st Love	ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love	Konami	AVG	4980日元
21日	炸弹人故事 DS	ボンバーマンストーリーDS	Hudson	A・RPG	4800日元
21日	龙珠Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说	NBGI	TAB	4800日元
21日	蜡笔小新 DS 呼风唤雨 蜡笔涂鸦大作战！	クレヨンしんちゃん DS 嵐を呼ぶ めってクレヨーン大作戦！	Banpresto	ACT	4800日元
21日	三国志DS 2	三国志DS 2	Koei	SLG	4800日元
22日	前线任务 1st	フロントミッション ザ・ファースト	Square Enix	S・RPG	4800日元
22日	Simple DS系列 Vol.13 突破异常气候！ The 暴风雨的漂移・合集	Simple DS シリーズ Vol.13 异常气象を突っ走れ！ The 嵐のドリフト・ラリー	DS Publisher	RAC	2800日元
29日	灼眼的夏娜DS	灼眼のシャナDS	Media Works	AVG	4500日元
29日	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第三卷 ~三顾茅庐~	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第三卷 ～三顾の礼～	ASNetworks	ETC	3800日元
29日	数码宝贝物语 阳光篇	デジモンストストーリー サンバースト	NBGI	RPG	4800日元
29日	数码宝贝物语 月光篇	デジモンストストーリー ムーンライト	NBGI	RPG	4800日元
2007年4月					
5日	真・三国无双DS	真・三国无双DS～ファイターズバトル～	Koei	ACT	4800日元
5日	我的快乐礼仪手册	私のハッピーマナーブック	Taito	ETC	3800日元
5日	名侦探柯南 侦探力训练机	名侦探コナン 侦探力トレーナー	NBGI	ETC	4800日元
12日	逆转裁判 4	逆转裁判 4	Capcom	AVG	4800日元
19日	七田式右脑锻炼DS 大人的速读训练	右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の速读トレーニング	Interchannel–Holon	ETC	3800日元
26日	真・幸运之星～启程～	真・らき☆つた～旅立ち～	角川书店	AVG	3800日元
26日	最终幻想 XII 亡灵之翼	ファイナルファンタジー XII レヴァナント・ウイング	Square Enix	RPG	4800日元

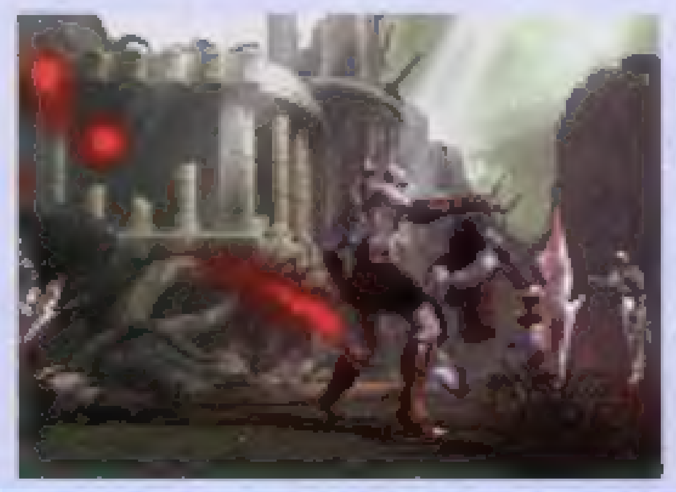
战神 II

03.13

推荐度 S | PS2 ACT | SCEA | 无对应周边 | 49.99美元 | 17岁以上玩家对应 | M

本用登峰造极来形容这款游戏完全是恰如其分。虽然《战神II》离正式推出还有10来天时间，但大洋彼岸那头早已经将本作捧上了天，各大游戏媒体均给予了游戏极高的评价。在一片叫好声中我们根本就不用再置疑游戏的素质，我们现在只想知道游戏到底能够让我们亢奋的心跳维持多久。值得注意的是，《战神II》在首发期间将推出一个双碟套装版，其中一张碟片包含了大量机密的游戏花絮和隐藏要素，对于神FAN来说那是相当珍贵！3月13日让我们彻底享受这款PS2最后的巨作吧。





迷失蔚蓝 2

03.15

推荐度 B | NDS AVG | Konami | 对应任天堂 Wi-Fi 网络连接 | 4980日元 | 全年龄玩家对应 | CERO A

本作是"孤岛生存题材"冒险游戏"《迷失蔚蓝》系列"的续作。游戏中玩家要从男性角色或者女性角色中选一个作为主角登场，并控制其漂流到无人岛想尽一切方法生活下去。不同于前作的是在本作中将会出现会主动袭击人类的动物，例如凶猛的鳄鱼。在同野兽战斗的时候，玩家需要使用触控笔进行迷你游戏，只有完成游戏才能成功地击退那些大家伙，这一系统使得无人岛生活变得更加刺激。能够全程使用触控笔操作也更增加了游戏的代入感。男性角色同样可以做出女性角色限定的料理。





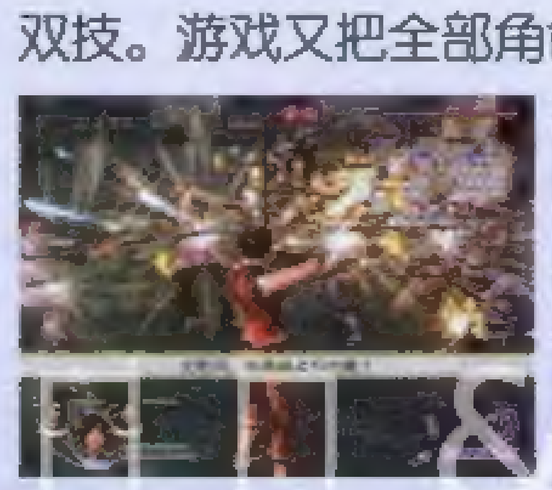
无双大蛇

03.21

推荐度 A | PS2 ACT | Koei | 无对应周边 | 6800日元 | 12岁以上玩家对应 | CERO B

本作汇集了来自《真・三国无双》和《战国无双》两大系列中的77位英豪，在异世界战场上与魔王远吕智展开殊死决斗。虽然游戏玩法大同小异，但是增加了大量全新的要素，77位英豪将以三人一组的方式进行作战。同组人可以实现即时换人，由此展开华丽的连续技巧，还可以发动合体无双技。游戏又把全部角色分为力、技、速三大类，每一类都有其独有特色，并加入了类型动作的设定。各位角色之间产生的幻想剧情也是大家非看不同的内容。本作极有可能是PS2上最后一个《无双》正式作品，绝对不容错过。





www.plumbook.com

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道
1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

2B的特企与特稿

武汉 魏巍：本期的特企相当好，每位小编说出自己对游戏的看法可让我们玩家在精神上找到知己，譬如我就非常赞同晴天的那句话："意外的感动才最值得珍惜。"

上海 江圣臻：特稿《越肩视角的前世今生》很有可读性，作者的思路很活跃，对动作射击类游戏很熟悉，因而文章的趣味性很高，相当吸引人。

上海 李炜隽：特企的形式很好，毕竟小编接触的游戏较广，更能总结出那些"出乎意料"的游戏，给玩家一个不错的参考，此形式很好，再结合一下玩家的意见作问题调查就更完美了。

编 2B的特企及特稿均有上佳表现。特稿以时下流行的"越肩视角"为切入点，且内容专业精辟，引起了读者们的广泛兴趣；特企的"小编总动员"形式在近来的UCG上是不多见的，而谈及的内容可算是对2006年游戏界的一个另类盘点，深受大家欢迎。不过也正如李炜隽读者所说，今后我们还可以试着制作以读者观点为主体的同类素材。

《MGS:PO》剧情小说

唐山 covein stanley：小说的叙述角度及方式使人产生了一种身临其境的感觉，文章层次清晰自然，并对某些名词进行了解释，可见作者的细心。

Email 150064129：虽然比较生动和有着准确的翻译，但个人觉得应该多加点关键图片，令没有玩过的人能够通过图片感受到游戏的气氛。

武汉 魏巍：作者平铺直叙的语言使剧情的精彩程度小打折扣，望今后对人物的刻画更生动些。

编 由专业FAN多边形亲自操刀的《MGS：PO》剧情小说反馈颇优，文章中准确的描述性语句及专业的名词解释不但令老玩家非常满意，也消除了新读者对这个系列的隔阂，可说是一篇极为成功的游戏小说。相信如果不是由于篇幅所限而使得部分内容叙述过于简略的话，调查问卷中的满意度还能再上一层台阶。

2B的迷你DVD

上海 江圣臻：本期光盘里最令人震撼的自然是《宿命传说》的最终BOSS挑战了，看完后给人的感觉就一个字——华丽。

保定 李嘉炀：《铁拳5DR》和《GT赛车HD》的影像实在太震撼了！这才是PS3的真正实力嘛！只是精彩的"街机名作博物馆"好像又消失了，实在可惜……

辽阳 高毅娥：《铁拳5DR》中如果放上几盘完整的对战影像效果一定会更好。《宿命传说》自然是绝赞了，头一次遇见如此BT的打法，活活屈死了最终BOSS，强！

编 本期光盘的焦点话题无疑是《宿命传说》的BOSS战精彩影像，许多观众纷纷来信表示出"BOSS还能这样打？"之类的惊叹，看来这款游戏在玩家中的普及率还是相当高的。此外，PS3上的两款瞩目作品《铁拳5DR》和《GT赛车HD》也是光盘中的亮点，不少玩家已经来信表示要开始存钱买PS3了。（笑）

本期问题

1. 本期中最让您感到眼前一亮的内容是什么？
2. 您最不喜欢本期杂志中的哪篇文章或哪个栏目？为什么？
3. 在我们随刊附送的迷你DVD中，您还希望看到哪些类似"电影前线"等别具特色的内容？
4. 在寒假期间（2007年1、2月），您最常玩的游戏是哪一款？
5. 请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、特企、特稿、攻略、研究、光盘，谢谢！

本期获奖名单将在175期公布

本期为您准备的礼物

1名



尊贵典雅的PSP 时尚掌机等你来拿！

ACG 精美周边 本期特别放送 40名

2B 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者 南宁市青秀区 欧朝毅

玉林	陈安	唐山	侯乐伟	上海	马亮华	沈阳	王云鹏	北京	张朔
南京	陈果	上海	黄晶磊	南通	潘峰	天津	吴振龙	南京	张晓馨
东营	陈禹丞	曲靖	黄鑫	舟山	任召挺	合肥	肖山	北京	赵安然
成都	方正	牡丹江	李铁山	天津	宋泉	南京	徐志超	郑州	郑达
北京	盖笑伊	唐山	刘静文	北京	孙宇	通化	许子耀	贺州	钟琦
南昌	高天岚	增城	刘展鹏	大连	王凯	成都	杨琴	上海	周志杰
绵阳	郭妍婧	福安	陆晓明	自贡	王寅	昆山	姚云峰	高州	朱元浩
南宁	何冰	成都	罗丰	昆明	王潇	柳州	叶北文	上海	邹志平





www.plumbook.cn

上海 瑞格电玩 ｜ 上海 游戏2000



1999元 Wii



2588元 XBOX360



3888元 PS3



1088元 NDSL

凡购NDSL主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！

1388元 PSP

凡购PSP主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！





蓝龙 200元
上古卷轴 KAMEO 孤岛惊魂 PGR赛车3 150元

Wii游戏软件 250元-350元　PS3游戏软件 300元-400元　贴换 50元-100元

卢湾区
瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路719号
电话：021-53062481 13916518018
联系人：郝莎莉
MSN：YAYA1979@MSN.COM
QQ：521093328
工行帐号：9558 8010 0116 3248 082
招行帐号：6225 8802 1012 8083
公交线路：109，932，地铁，黄陂南路站下，往新天地方向步行7分钟
营业时间：10:00-20:30

静安区
游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口）　邮编：200041
电话：021-62182099 62675167
收款人：冷将 13002128661
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷将
公交线路：20、112、23、15、21、37、930、41路，地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10:00-20:30

徐汇区
游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近凌云路）　邮编：200237
电话：021-64252807
联系人：李光中 13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4168 931
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10:00-20:30

昆山市
游戏2000（昆山市和鑫加盟店）
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号和鑫游戏店
电话：0512-57519020 51307526
传真：0512-57519020
联系人：卞愿

南京新世界电子公司



全新改版：www.xsjgame.com

业务QQ：583544576　神游联盟QQ：362119163　网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货、全国联保、渠道正宗，现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。
本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目 "神游公司iQue系列产品""索尼游戏机系列产品""任天堂掌机系列""精码精灵掌机系列"及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。



鼓楼店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353　联系人：谢小姐



批发部：南京建宁路22号
电话：025-85514909　联系人：卞小姐

南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　联系人：卫先生 卞小姐
批发热线：（传真）025-85501289 85514909
邮购部：地　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037
收款人：万洪来　电话：025-85514909转103
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85514909转105　联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3　电话：025-83210718　联系人：闻先生



新街口：南京中山东路67号
电话：025-66880589　联系人：卫先生



新街口：南京中山东路71号
电话：025-84704938　联系人：葛小姐



中央门：南京建宁路13-12号
电话：025-85511069　联系人：卫先生



汉中门：南京汉中门大街迎春里3号108
电话：025-66888888　联系人：高小姐



大洋百货：南京新街口大洋百货7楼玩具柜
电话：025-85128819



网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-86549328　联系人：赵先生

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！



网上购书 读者朋友们也可以到我们的淘宝网上书店进行购书，同样免收邮费，并有精美小礼品赠送，地址是：shop3768653.taobao.com
或者在登陆淘宝网后，搜索"动漫游工作室书店"（在左边的下拉菜单中选择"店铺"）也可以来到本店。

DOA幻彩绘本2 绚

128页大16开精装特辑＋系列精选CD＋大幅海报
"《死或生》系列"十周年纪念写真集
精心挑选全系列唯美画卷/数十张全新写真初次公开

DOA幻彩绘本2 媚

128页大16开精装特辑＋《DOA沙滩排球2》OST＋大幅海报
《DOA沙滩排球2》珍藏画册
308件性感泳装完全欣赏/张张精美，永久典藏

ACG STUDIO 动漫游工作室